# Hệ thống cấp độ

3 level và endless

Level : sử dụng bitmap

Chiều ngang màn chơi: 10 viên gạch, bên phải là điểm cùng mặt của ai đó

Chiều dọc: không quá nửa màn hình

Endless(ưu tiên thấp): level generator

Làm thêm level nếu thừa thời gian

Thắng : phá hết gạch

Thua: khi bị rơi bóng. Có thể cân nhắc thêm một yếu tố: vạch dừng

# Các loại Brick

Ngoại hình: hình chữ nhật

Brick: gạch, kim loại, vàng, kim cương. Tương ứng với lượng máu(health) là 1, 2, 3, 4.

Obsidian: loại brick không thể phá hủy

Explode: sát thương 1, máu 1, diện tích nổ giống hệt quân xe trong cờ vua

Stealthy Brick: máu 1, né nếu đạn đến gần, hồi chiêu 10s

# Các loại Power-ups

Để nhận power-ups, mình cần phải tiêu diệt những viên gạch. Viên gạch cấp 1 sẽ có tỉ lệ rơi ra ít nhất, cao nhất là kim cương.

Đạn xuyên gạch: 5s(ai code nên test để điều chỉnh).

Phân thân(Clone bullets): Vĩnh viễn tạo thêm 1 bullet

Tăng kích cỡ bàn nảy: 45s, tăng lên 150%

Tăng kích cỡ đạn: tăng sát thương tuyết, 10s

# Save and load

3 thứ cần lưu:

Array 2D

Trạng thái: vị trí, hướng bay viên đạn

Buff: loại buff và thời gian

Vị trí của thảm

Bảng xếp hạng

# Multiplayer

Làm sau

# Thiết kế code

Sử dụng như trong yêu cầu

GameObject và các class sơ khai: Bình, làm trước trong tối nay

Paddle, Ball, phụ thuộc vào GameObject: Diễn. Chưa cần code va chạm với Brick. Ngày mai có thể bắt đầu làm

Paddle: nhận input người dùng

Ball: logic nảy như trong vật lý

Brick: Cường. Code và vẽ. Ngày mai có thể code. Kiểm tra collision

Power-ups: tô đức anh, để sau