



## Croassing Road Game Project

**Course name:** Object Oriented Programming

**Class:** CLC01

**Teacher:** Đinh Bá Tiến

Trương Phước Lộc

Đỗ Nguyên Kha

**Group ID:** 8

**Information about group's member:**

20127119 - Phạm Nguyễn Gia Bảo

20127271 - Tôn Phương Oanh

20127486 - Dương Thanh Giang

20127549 - Nguyễn Chí Linh

## 1. Hướng dẫn chơi game

Nhân vật có 4 mạng. Bấm “W”, ”A”, ”D”, ”S” hoặc các phím “↑”, “←”, “→”, “↵” để điều khiển nhân vật di chuyển và tránh các vật cản để đưa Nhân vật qua đường thành công  
Menu sẽ gồm có:

- NEW GAME: Bắt đầu trò chơi mới
- LOAD GAME: Chọn tên 1 slot bạn đã lưu ở lần chơi trước để chơi tiếp tục ở chỗ bạn đã lưu
- SETTING: Chọn 1 level (từ 1 -> 5) để bắt đầu chơi ở level đó
- GUIDE: Hướng dẫn điều khiển nhân vật
- EXIT: Thoát game

Khi vào game, có một số phím chức năng như sau:

- Nhấn phím “ESC” dừng game
- Nhấn phím “T” để save game
- Nhấn phím “L” để load game

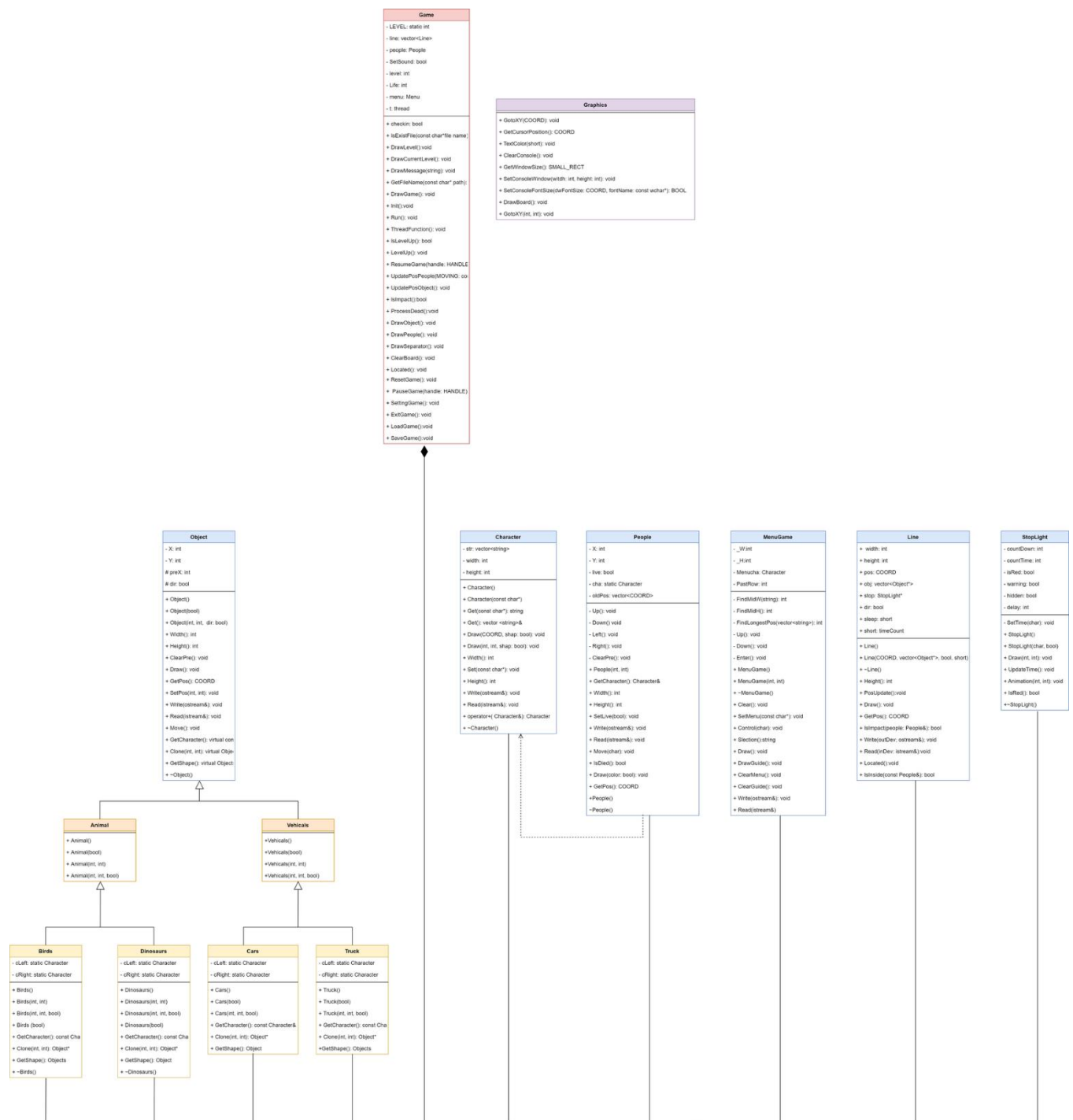
## 2. Bảng phân công công việc:

MSSV	Tên	Công việc	Phần trăm	Đánh giá
20127119	Phạm Nguyễn Gia Bảo	<ul style="list-style-type: none"><li>• CPeople</li><li>• CGraphics</li></ul> <pre>+ void SetConsoleWindow(int width = MaxWidth_Console, int height = MaxHeight_Console) + BOOL SetConsoleFontSize(COORD dwFontSize, const wchar_t* fontName); + void TextColor(short color) + SMALL_RECT GetWindowSize() + COORD GetCursorPosition()</pre> <ul style="list-style-type: none"><li>• CMenuGame</li></ul> <pre>+ int FindMidH() + int FindMidW(string) + int FindLongestPos(vector&lt;string&gt;) + void Up() + void Down() + void Enter() + void Clear() + void SetMenu(const char*) + void Control(char)</pre>	25%	Tốt

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• CGame</li> </ul> <pre> + void ProcessDead() + void DrawObject() + void DrawPeople() + void DrawSeparator() + void ClearBoard() const + void Located() + void ResetGame() + void PauseGame(char) </pre>		
20127271	Tôn Phương Oanh	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CLine</li> </ul> <pre> + Line(COORD, vector&lt;Object*&gt;, bool, short + int Height() + void PosUpdate() + void Draw() + COORD GetPos() + bool IsImpact(People&amp; people) </pre> <ul style="list-style-type: none"> <li>• CGraphics</li> </ul> <pre> + void ClearConsole() + void GotoXY(int, int) + void GotoXY(COORD) + void DrawBoard() </pre> <ul style="list-style-type: none"> <li>• CMenuGame</li> </ul> <pre> + MenuGame() + MenuGame(int, int) + ~MenuGame() + string Slection() + void Draw() + void DrawGuide() + void ClearMenu() + void ClearGuide() + void Write(ostream&amp;) + void Read(istream&amp;) </pre> <ul style="list-style-type: none"> <li>• CGame</li> </ul> <pre> + vector&lt;string&gt; GetFileName(const char* path) + void DrawGame() + void Init() + void Run() + void ThreadFunction() + bool IsLevelUp() + void LevelUp() + void ResumeGame() </pre> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vẽ Diagram</li> </ul>	25%	Tốt
20127486	Dương Thanh Giang	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CLine</li> </ul> <pre> + void Write(ostream&amp; outDev) </pre>	25%	Tốt

		<pre> + void Read(istream&amp; inDev) + void Located() + bool IsInside(const People&amp;)      • CObject  + int Width() + int Width() + void Move() + void Write(ostream&amp;) + void Read(istream&amp;) + virtual const Character&amp; GetCharacter() = 0 + virtual Object* Clone(int, int) = 0      • CAnimal     • CBird     • CDinosaur     • CGame  + void UpdatePosPeople(const char MOVING) + void UpdatePosObject() + bool IsImpact() + void SettingGame() + void ExitGame() + void LoadGame()      • <b>Viết Report</b> </pre>		
20127549	Nguyễn Chí Linh	<pre>     • CStopLight     • CObject  + Object(bool) + Object(int, int, bool dirs = 1) + void ClearPre() + void Draw() + COORD GetPos() + void SetPos(int, int)      • CVehical     • CCar     • CTruck     • CGame  + bool IsExistFile(const char* fileName) + void DrawLevel() + void DrawCurrentLevel() + void DrawMessage(string) + void SaveGame() + void StartGame() </pre>	25%	Tốt

### 3. Diagram



### 4. Nguồn tham khảo của file .text

[ASCII Art Archive](#)

Tự vẽ