**VNUHCM-UNIVERSITY OF SCIENCE**

**FACULTY OF INFORMATION TECHNOLOGY**

**Logo

Description automatically generated**

**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: Hương 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

1. **Bảng phân công công việc:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **MSSV** | **Tên** | **Công việc** | **Phần trăm** | **Đánh giá** |
| 20127119 | Phạm Nguyễn Gia Bảo | * CPeople * Cgraphics   + void SetConsoleWindow(int witdh = MaxWidth\_Console, int height = MaxHeight\_Console)  + BOOL SetConsoleFontSize(COORD dwFontSize, const wchar\_t\* fontName); + void TextColor(short color)   + SMALL\_RECT GetWindowSize()  + COORD GetCursorPosition()   * CmenuGame   + int FindMidH()  + int FindMidW(string)  + int FindLongestPos(vector<string>)  + void Up()  + void Down()  + void Enter()  + void Clear()  + void SetMenu(const char\*)  + void Control(char)   * Cgame   + void ProcessDead()  + void DrawObject()  + void DrawPeople()  + void DrawSeparator()  + void ClearBoard() const  + void Located()  + void ResetGame()  + void PauseGame(char) | 25% | Tốt |
| 20127271 | Tôn Phương Oanh | * CLine   + Line(COORD, vector<Object\*>, bool, short  + int Height()  + void PosUpdate()  + void Draw()  + COORD GetPos()  + bool IsImpact(People& people)   * Cgraphics   + void ClearConsole() + void GotoXY(int, int)  + void GotoXY(COORD)  + void DrawBoard()   * CmenuGame   + MenuGame()  + MenuGame(int, int)  + ~MenuGame()  + string Slection()  + void Draw()  + void DrawGuide()  + void ClearMenu()  + void ClearGuide()  + void Write(ostream&)  + void Read(istream&)   * Cgame   + vector<string> GetFileName(const char\* path)  + void DrawGame()  + void Init()  + void Run()  + void ThreadFunction()  + bool IsLevelUp()  + void LevelUp()  + void ResumeGame() | 25% | Tốt |
| 20127486 | Dương Thanh Giang | * CLine   + void Write(ostream& outDev)  + void Read(istream& inDev)  + void Located()  + bool IsInside(const People&)   * Cobject   + int Width()  + int Width()  + void Move()  + void Write(ostream&)  + void Read(istream&)  + virtual const Character& 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()   * **Viết Report** | 25% | Tốt |
| 20127549 | Nguyễn Chí Linh | * 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() | 25% | Tốt |

1. **Diagram**

**A screenshot of a computer program

Description automatically generated with low confidence**