KỊCH BẢN GAME

**1/**Sử dụng các phím “W‟, “A‟, “S‟, “D‟.

**2/**Khi va chạm các xe hay thú:

* “y‟ nếu muốn tiếp tục (chương trình sẽ thiết lập lại dữ liệu trò chơi lại như lúc ban đầu)
* “bất kì phím nào‟ nếu muốn thoát trò chơi.

**3/**Mô tả:

Trò chơi gồm có bảy đường đan xen giữa các đường có object và đường không có object. Ban đầu mỗi đường object đều cố định các object với 2 khoảng cách cố định(một khoảng cách dài”00000” và một khoảng cách ngắn”00”). Ba hàn g dưới đây là ba level của trò chơi theo thứ tự tăn g dần level từ trái qua phải với sự cố định vị trí object lúc ban đầu(#- chỉ object)( bên dưới chỉ là vị trí cố định của tui còn mấy bro có thể đặt khác).

1/0000000000000 0000000000000 0000000000000

2/#00#00#00#00# #00000#00#00# #00000#00#00#

3/0000000000000 #00000#00#00# #00000#00#00#

4/#00000#00000# 0000000000000 #00000#00#00#

5/0000000000000 #00000#00#00# #00000#00#00#

6/#00000#00#00# #00000#00#00# #00000#00#00#

7/0000000000000 0000000000000 0000000000000

Sau khi start game chúng sẽ bắt đầu di chuyển và dĩ nhiên people sẽ ở hàng thứ 7(hàng trống) và các object bắt đầu di chuyển theo chiều ngược nhau giữa các hàn g liền kề.

Giải thích thêm:

Level của trò chơi là số lượng và tốc độ của các object. Trò chơi gồm có ba level, qua mỗi level số hàn g object và speed cũng sẽ tăn g lên, số hàn g tăn g lên như trên còn speed thì khoảng 1s tùy lúc ghép vô xem như lào.

Speed = lengh/15s;

Khi chạy chương trình thì object ở mỗi hàn g có 2 cách để xuất hiện liền sau object vừa mới đi ra phụ thuộc vào việc khoảng cách giữa chúng là dài hay ngắn(cho random).

Link ý tưởng: http://www.trochoigamevui.com/bang-qua-duong