**ĐẠI HỌC BÁCH KHOA HÀ NỘI**

**TRƯỜNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN VÀ TRUYỀN THÔNG**

─────── \* ───────

**BÁO CÁO ĐỊNH KỲ**

PROJECT II

**POKEMON GAME**

Sinh viên: Nguyễn Đức Duy

MSSV: 20210275

**Giảng viên hướng dẫn**: TS. Đinh Thị Hà Ly

*Hà Nội, tháng 5 năm 2024*

**Khi hoàn thành một màn chơi có thể tiếp tục chơi màn level cao hơn**

Trong file FrameController.java tạo hàm continueGraphicsPanel() để sinh ra màn chơi với level cao hơn khi thắng màn chơi cũ. Gọi đến hàm continueGraphicsPanel() bên file IconEventController.java

A computer screen with text

Description automatically generated

Tạo hàm continueGame() để khởi tạo lại thời gian, giữ nguyên số điểm hiện có và tiếp tục cộng thêm khi ăn các icon, tạo lại màn chơi, gọi đến hàm continueGraphicsPanel()

A screen shot of a computer code

Description automatically generated

Trong file IconEventController.java viết hàm continueGraphicsPanel() để khởi tạo lại giao diện cho màn chơi mới, tạo ma trận, tạo các icon, và tăng level của bàn chơi thêm 1.

A screen shot of a computer code

Description automatically generated

Với level = 1 tức là ăn các icon giống nhau có đường đi như bình thường

Với level = 2, khi ăn 2 icon giống nhau có đường đi, các icon phía trên 2 icon đó sẽ lần lượt tụt xuống dưới, sử dụng = cách thay giá tại tọa độ đó bằng giá trị của tọa độ trên và thay thế icon tương ứng.

A screen shot of a computer code

Description automatically generated

Level = 3, khi ăn 2 icon thì các icon còn lại sẽ tụt lên trên

Level = 4, khi ăn 2 icon thì các icon còn lại sẽ dịch sang phải

Level = 5, khi ăn 2 icon thì các icon còn lại sẽ dịch sang trái

A screen shot of a computer program

Description automatically generated

A screen shot of a computer code

Description automatically generated

A screen shot of a computer code

Description automatically generated