**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 6 năm 2024*

Cải tiến lại hàm shuffleMatrix() trong file InitMatrixController.java; ban đầu các giá trị i1, j1 không có +1 nên sẽ có trường hợp nó đổi chỗ với chính nó, gây ra trường hợp shuffle không hợp lý.

A computer screen shot of a program code

Description automatically generated

Viết thêm hàm checkAllIcon() trong file InitMatrixController.java để kiểm tra xem trong các giá trị còn lại của ma trận, có còn đường đi giữa 2 tọa độ có giá trị giống nhau không, nếu có trả về true, không có trả về false

A screen shot of a computer code

Description automatically generated

Trong file IconEventController.java, tạo thêm một biến private là shuffleCount chỉ định số lần còn được đổi vị trí, mặc định là 10



Sửa lại hàm shuffleGraphicsPanel(), kiểm tra xem còn shuffleCount hay không thì mới tiến hành shuffle, nếu shuffleCount = 0 trả về một thông báo người chơi hết số lần shuffle.

A screen shot of a computer code

Description automatically generated

Trong hàm actionPerformed(), sau khi ăn 2 icon giống nhau, ra sẽ kiểm tra xem nếu số icon còn lại khác 0, check xem còn đường đi giữa 2 icon giống nhau không, nếu không còn thì tiến hành shuffle.

Nếu số icon = 0 thì không shuffle, trả ra thông báo chiến thắng.

A screen shot of a computer program

Description automatically generated

Trong file FrameController.java, thêm vào hàm newGame() khi bắt đầu game mới thì số lần shuffle được làm mới lại thành 10.

Thêm vào hàm continueGame() khi hoàn thành 1 màn chơi, số điểm đạt được sẽ bằng số điểm hiện tại cộng thêm thời gian còn lại.

A screen shot of a computer program

Description automatically generated