GAME PROJECT: TOWER DEFENSE 2D

Sử dụng: pygame

Các yêu cầu:

* Có cửa hàng mua Towers

Có Inventory (chỉnh các tổ đội)

* Có mà hình adjustment (chọn map or random)
* CHƠI ĐƯỢC

Có thể mở rộng:

* Có chức năng đăng kí đăng nhập lưu vào SQL lite <phụ thôi>
* Kết nối zới database SQL lite để lưu thông tin người chơi, thông tin các record
* Thêm flyable enemy zới tower (pilot,...)

Các object trong game:

* Enemy:
  + Normal
  + Speedy (tốc độ nhanh, máu giấy)
  + Strong (tốc độ chậm, máu trâu)
  + Normal boss(máu trâu)
  + Speedy boss( máu thường, tốc độ nhanh
  + Strong boss(tốc độ siêu chậm, máu siêu trâu)
  + Final boss(tốc độ siêu chậm, máu siêu trâu)
  + Healer(như normal, hồi 10% máu sau 5s, cho enemy có máu thấp nhất)
* Tower: (5 lv -> 1 vòng chỉ có tối đa 20 towers)
  + Scout (basic)
  + Sniper (bắn xa, hồi chiu lâu)
  + Farm(cho tiền sau mỗi wave)
  + Turret(tốc độ bắn cao, sát thương cao, MẮC)
  + Commander(tăng tốc độ đánh)
  + Nurse (như scout nhưng hồi máu cho nhà)
* Map: tối thiểu 3 Map