**Bubbles Game**

1. **Tổng quan**

**Các đối tượng trong game**

* **Player:** Là một khẩu súng, nằm ở cạnh dưới màn hình, có thể xoay quanh tâm, không thể di chuyển.

Có các chức năng chính:

* Xoay quanh trục, nhắm hướng bắn.
* Bắn đạn màu
* Nạp đạn, random màu đạn
* Cập nhật số lượng đạn trong quá trình bắn, nhặt thêm đạn
* **Bubble:** Quả bóng hình tròn có màu sắc, xuất hiện từ trên cùng màn hình, có thể di chuyển đi xuống, mỗi quả bóng mang 1 giá trị số.

Có các chức năng chính:

* Giảm giá trị mỗi khi trúng đạn, phát nổ khi giá trị bằng 0
* Rơi xuống khi không có chỗ bám
* Di chuyển xuống 1 mức mỗi lượt player bắn

**GameManager:** Quản lý các đối tượng trong game

Có các chức năng chính:

* Quản lý menu
* Quản lý vòng lặp game
* Tăng điểm
* Sinh ra bubble
* Xử lý level

**GameSetting**: Thiết lập các thông số cho game

**UI:** Giao diện gồm:

* **Background**
* **MainMenu**
  + **SoundButton**
  + **GameCaptionLabel**
  + **HightScoreLabel**
  + **PlayButton**
  + **RanksLabel**
  + **SkinsLabel**
* **PausedMenu**
  + **PauseLabel**
  + **ResumeButton**
  + **RestartButton**
  + **HomeButton**
* **InGameUI**
  + **ScoreLabel**
  + **PauseButton**
  + **TopBarSprite**
  + **BottomBarSprite**
  + **SkillButton**
* **GameOverUI**
  + **NewScoreLabel**
  + **HightScoreLabel**
  + **InstructionLabel1**
  + **InstructionLabel2**

**MenuManager**: Quản lý các menu game

Có các chức năng chính:

**CollisionManager:** Quản lý va chạm

Có các chức năng chính:

* Xử lý va chạm giữa đạn và bubble
* Xử lý va chạm giữa đạn và cạnh màn hình

**Game play**

1. **Chi tiết**

**Các đối tượng trong game**

**Game play**