**Họ và tên: Tăng Xuân Phượng Hoàng**

**Bài tập lớn: Xây dựng game Sodoku trên Android**

**Phần: Xử lí chạm cho game Sodoku lập trình trên Android.**

-Phần vẽ hình theo Canvas ta hiện thị được hình ảnh bàn cho game sodoku với tọa độ ( 9 , 9 ) để thực hiện khi ta chạm tay vào.

-Trong file PuzzleView.java ta khai báo 2 biến để lưu trữ tọa độ khi ta chạm tay vào.

+ int x;//tọa độ x khi chạm tay

+int y;// tọa độ y khi chạm tay

-Sau đó ta sẽ ghi đè lên hàm onTouchEvent. Đối tượng event sẽ có hàm getX và getY cho ta lấy vị trí tọa độ được chạm:

@Override  
**public boolean** onTouchEvent(MotionEvent event)   
{  
 **if**(event.getAction()!=MotionEvent.ACTION\_DOWN)  
 **return super**.onTouchEvent(event);  
 select ((**int**)(event.getX()/width ),(**int**)(event.getY()/height));  
 game.showKeypadOrError(selectX, selectY);  
 **return true**;  
}

-Trong chương trình khi ta chạm bất kì vị trí nào trong bàn cờ (9,9) game sodoku thì dữ liệu được hiện thị ra từ vị trí đó.