

Tên module: BALL.py

Mô tả: Khởi tạo đối tượng Ball/ quả bóng.

Author: Đoàn Văn Anh Hiền

Latest Update: 08/06/2003

Ball.\_\_init\_\_(self)

Input: NONE

Output: NONE

Chức năng:

- Hàm khởi tạo lớp Ball.
- Tạo một vật thể hình tròn (self.ball) và một hình dạng tròn (self.shape\_ball) sử dụng module pymunk.
- Thiết lập các thuộc tính của vật thể và hình dạng, sau đó thêm chúng vào không gian vật lý (space).

draw(self)

Input: hình ảnh

Output: NONE

Chức năng:

- Chèn hình ảnh quả bóng

goal(self,p1,p2)

Input: p1: Đối tượng Player 1, p2: Đối tượng Player 2.

Output: NONE

Chức năng:

- Kiểm tra xem vị trí hiện tại của quả bóng có nằm trong vùng ghi bàn hay không.
- Nếu bóng đi qua vùng ghi bàn của Player 1 hoặc Player 2, cập nhật điểm số tương ứng và thực hiện các tác vụ liên quan như phát âm thanh và đặt lại vị trí của quả bóng.

Tên module: BUTTON.py

Mô tả: Tạo các nút xuất hiện trên màn hình.

Author: Đoàn Văn Anh Hiển

Latest Update: 08/06/2003

Các hằng số:

- play\_button: Hình chữ nhật đại diện cho nút "Play".
- quit\_button: Hình chữ nhật đại diện cho nút "Quit".

- play\_button2: Hình chữ nhật đại diện cho nút "Play 2".
- resume\_button: Hình chữ nhật đại diện cho nút "Resume".
- menu\_button: Hình chữ nhật đại diện cho nút "Menu".
- pause\_button: Hình chữ nhật đại diện cho nút "Pause".

Tên module: CONDITION.py

Mô tả: Thiết lập các điều kiện cần thiết:

- Giới hạn khung hình
- Tạo các vật tĩnh khung thành
- GOALine
- Công nhận bàn thắng
- Chạm bóng và các vật thể còn lại
- Chạm xà ngang
- Bảng tỉ số, tỉ số của mỗi người chơi
- Cài đặt thời gian cho chế độ time là 2 phút

Author: Đoàn Văn Anh Hiển

Latest Update: 08/06/2003

touchball(shape\_player,shape\_player2,shape\_ball1,bottom\_shape)

Input: hình dạng người chơi 1 ,2 , hình dạng bóng, hình dạng mặt sân

Output: NONE

Chức năng:

- Phát hiện sự va chạm giữa các vật thể
- Phát âm thanh chạm bóng

touchpost(shape\_ball1)

Input: hình dạng bóng

Output: NONE

Chức năng:

- Phát hiện sự va chạm giữa bóng và xà ngang
- Phát âm thanh

update\_score(s1,s2)

Input: điểm của người chơi 1 và 2

Output: NONE

Chức năng:

- In lên màn hình điểm của người chơi

Tên module: ENV.py

Mô tả: Thiết lập các điều kiện cửa sổ game cần thiết:

- Kích cỡ
- Môi trường trọng lực
- Caption cửa sổ
- FPS setting

Author: Đoàn Văn Anh Hiển

Latest Update: 08/06/2003

Tên module: PICTURE.py

Mô tả:

Thêm các file ảnh vào chương trình

Author: Đoàn Văn Anh Hiển

Latest Update: 08/06/2003

Tên module: PLAYER.py

Mô tả:

Tạo lớp người chơi

Author: Đoàn Văn Anh Hiền

Latest Update: 08/06/2003

`__init__(self,x,y)`

Input: tọa độ x,y của người chơi

Output: NONE

Chức năng:

- Hàm khởi tạo lớp Player.
- Tạo một vật thể hình tròn (self.player) và một hình dạng tròn (self.shape\_player) sử dụng module pymunk.
- Thiết lập các thuộc tính của vật thể và hình dạng, sau đó thêm chúng vào không gian vật lý (space).

`jump(self,bottom_shape)`

Input: hình dạng của mặt sàn

Output: NONE

Chức năng:

- Phát hiện nhân vật có chạm sàn hay không
- Nếu có thì có áp dụng một lực nhảy
- Nếu không thì có áp dụng một lực hút để có thể hạ mặt đất

`land(self,bottom_shape)`

Input: hình dạng của mặt sàn

Output: NONE

Chức năng:

- Phát hiện nhân vật có chạm sàn hay không
- Nếu không thì có áp dụng một lực hút để có thể hạ mặt đất

`vtoc(self)`

Input: NONE

Output: NONE

Chức năng:

- Tăng tốc cho nhân vật di chuyển trên trục tung

`draw(self,pic)`

Input: hình ảnh nhân vật

Output: NONE

Chức năng:

- Chèn hình ảnh

Tên module: SOUNDEFFECT.py

Mô tả:

Import các file âm thanh

Author: Đoàn Văn Anh Hiển

Latest Update: 08/06/2003