|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **BỘ CÔNG THƯƠNG**  **TRƯỜNG ĐẠI HỌC ĐIỆN LỰC**  **KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**  **C:\Users\VCIS\Desktop\logo-epu-inkythuatso-14-15-47-22.jpg**  **BÁO CÁO CHUYÊN ĐỀ HỌC PHẦN**  **ĐỒ HỌA MÁY TÍNH**  **XÂY DỰNG GAME FRUIT NINJA**   |  |  | | --- | --- | | **Giảng viên hướng dẫn** | **: ThS. NGUYỄN ĐÌNH THÁI** | | **Sinh viên thực hiện** | **: TRẦN VIỆT BÁCH**  **LÊ ANH DUY**  **LÊ VĂN TUẤN** | | **Ngành** | **: CÔNG NGHỆ THÔNG TIN** | | **Chuyên ngành** | **: CÔNG NGHỆ PHẦN MỀM** | | **Lớp** | **: D16CNPM1** | | **Khóa** | **: 2021** |   ***Hà Nội, tháng 05 năm 2024*** |

**PHIẾU CHẤM ĐIỂM**

**Sinh viên thực hiện:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Họ và tên** | **Nội dung thực hiện** | **Chữ ký** | **Điểm** |
| Lê Văn Tuấn  MSV: 21810310056 |  |  |  |
| Trần Việt Bách  MSV: 21810310039 |  |  |  |
| Lê Anh Duy  MSV: 21810310030 |  |  |  |

**Giảng viên chấm:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Giảng viên** | **Chữ ký** | **Ghi chú** |
| Giảng viên chấm 1: |  |  |
| Giảng viên chấm 2: |  |  |

LỜI CẢM ƠN

Trong suốt học kỳ vừa qua, chúng em muốn bày tỏ lòng biết ơn sâu sắc đến thầy Nguyễn Đình Thái, giảng viên môn Đồ họa máy tính, vì sự hỗ trợ và sự động viên không ngừng của thầy trong quá trình chúng em nghiên cứu và thực hiện đề tài "XÂY DỰNG GAME FRUIT NINJA ".

Dù thời gian và kinh nghiệm của chúng em còn hạn chế, và báo cáo chuyên đề của chúng em chưa thể hoàn thiện như mong đợi, nên chúng em rất mong được nhận được sự phản hồi và đóng góp xây dựng từ thầy cùng các bạn để chúng em có thể rút kinh nghiệm và cải thiện hơn cho những dự án sau này.

Chúng em xin gửi lời cảm ơn chân thành đến thầy và mọi người!

MỤC LỤC

[MỞ ĐẦU 1](#_Toc167376480)

[Chương 1 - giới thiệu về đồ họa máy tính 2](#_Toc167376481)

[1.1. Lịch sử phát triển 2](#_Toc167376482)

[1.2. Khái niệm đồ họa máy tính 3](#_Toc167376483)

[Chương 2 - TỔNG QUAN VỀ ĐỀ TÀI 5](#_Toc167376484)

[2.1. Lý do chọn đề tài 5](#_Toc167376485)

[2.2. Mô tả đề tài 6](#_Toc167376486)

[2.2.1. Sử dụng thư viện Pygame 6](#_Toc167376487)

[2.2.2. Giới thiệu Thuật Toán Cohen-Sutherland 7](#_Toc167376488)

[2.2.3. Tổng quan về Game 8](#_Toc167376489)

[Chương 3 - ứng dụng đồ họa xây dụng game 10](#_Toc167376490)

[3.1. Thiết kế giao diện 10](#_Toc167376491)

[3.1.1. Giao diện chính của trò chơi khi mới bắt đầu 10](#_Toc167376492)

[3.1.2. Giao diện khi người dùng di chuột 11](#_Toc167376493)

[3.1.3. Giao diện khi người dùng chém trúng hoa quả và cộng điểm 11](#_Toc167376494)

[3.1.4. Giao diện khi người dùng khi thua muốn chơi lại hay thoát game 12](#_Toc167376495)

[3.2. Xây dựng chương trình 13](#_Toc167376496)

[3.2.1. Xây dựng BackGround 13](#_Toc167376497)

[3.2.2. Xây dựng Spawner (Tự động tạo) 13](#_Toc167376498)

[3.2.3. Xây dựng Knife (lưỡi dao) 14](#_Toc167376499)

[3.2.4. Xây dựng hàm cắt xén 14](#_Toc167376500)

[3.2.5. Xây dựng Score (tính điểm) 15](#_Toc167376501)

[3.2.6. Xây dựng game over (thua) 16](#_Toc167376502)

[KẾT LUẬN 17](#_Toc167376503)

[TÀI LIỆU THAM KHẢO 18](#_Toc167376504)

DANH MỤC CÁC HÌNH ẢNH

[Hình 3.1 Giao diện khi trò chơi mới bắt đầu 10](#_Toc167376507)

[Hình 3.2 Giao diện khi người dùng di chuột 11](#_Toc167376508)

[Hình 3.3 Khi người chơi chém trúng hoa quả và cộng điểm 11](#_Toc167376509)

[Hình 3.4 Giao diện khi người chơi thua 12](#_Toc167376510)

[Hình 3.5 Đoạn code xây dựng ảnh nền 13](#_Toc167376511)

[Hình 3.6 Đoạn code lưỡi dao 14](#_Toc167376512)

[Hình 3.7 Đoạn code xây dựng khi cắt hoa quả 14](#_Toc167376513)

[Hình 3.8 Đoạn code xây dựng thuật toán cohen sutherland 15](#_Toc167376514)

[Hình 3.9 Đoạn code xây dựng Score (tính điểm) 15](#_Toc167376515)

[Hình 3.10 Đoạn code xây dựng khi người chơi thua 16](#_Toc167376516)

MỞ ĐẦU

Trong bối cảnh phát triển không ngừng của công nghệ thông tin và truyền thông, đồ họa máy tính đã trở thành một lĩnh vực quan trọng, ứng dụng rộng rãi trong nhiều lĩnh vực như thiết kế, truyền thông, giải trí và giáo dục. Với sự phát triển vượt bậc của phần cứng và phần mềm, khả năng tạo ra những hình ảnh đồ họa sống động và tương tác cao đã mở ra nhiều cơ hội và thách thức mới.

Trong học phần Đồ Họa máy tính, nhóm chúng em đã chọn đề tài "Xây dựng game Fruit Ninja" với mục tiêu áp dụng những kiến thức đã học vào thực tiễn, đồng thời khám phá sâu hơn về quá trình phát triển một trò chơi điện tử. Game Fruit Ninja không chỉ nổi tiếng với lối chơi đơn giản nhưng gây nghiện mà còn là một ví dụ điển hình về sự kết hợp giữa công nghệ đồ họa và tương tác người dùng.

Báo cáo này sẽ trình bày chi tiết quá trình nghiên cứu và phát triển game Fruit Ninja. Chúng em hy vọng rằng qua báo cáo này, người đọc sẽ hiểu rõ hơn về các bước thực hiện một dự án đồ họa máy tính cũng như những kiến thức và kỹ năng cần thiết để xây dựng một trò chơi hoàn chỉnh.

Là sinh viên khoa Công Nghệ Thông Tin trường Đại học Điện Lực. Em cũng được tiếp xúc với môn học đồ họa máy tính. Với những kiến thức chúng em đã được học và được sự hướng dẫn của thầy, chúng em đã thực hiện đề tài “Xây dựng game Fruit Ninja”.

.

# giới thiệu về đồ họa máy tính

## 1.1. Lịch sử phát triển

- Graphics những năm 1950-1960:

+ Năm 1959 Thiết bị đồ hoạ đầu tiên là màn hình xuất hiện tại Đức.

+ Năm 1960 - SAGE (Semi-Automatic Ground Environment System) xuất hiện bút sáng thao tác với màn hình.

+ Năm 1960 William Fetter nhà khoa học người Mỹ, ông đang nghiên cứu xây dựng mô hình buồng lái máy bay cho hãng Boeing của Mỹ. Ông đã dựa trên hình ảnh 3 chiều của mô hình ngườiphi công trong buồng lái của máy bay để xây dựng nên một mô hình tối ưu cho buồng lái máy bay. Phương pháp này cho phép các nhà thiết kế quan sát một cách trực quan vị trí của người lái trong khoang. Ông đặt tên cho phương pháp này là đồ hoạ máy tính (Computer Graphics).

+ Màn hình là thiết bị thông dụng nhất trong hệ đồ hoạ, các thao tác của hầu hết các màn hình đều dựa trên thiết kế ống tia âm cực CRT (Cathode ray tube). Khi đó giá để làm tươi màn hình là rất cao, máy tính xử lý chậm, đắt và không chắc chắn (không đáng tin cậy).

- Graphics: 1960-1970:

+ Năm 1963 Ivan Sutherland (hội nghị Fall Joint Computer - lần đầu tiên có khả năng tạo mới, hiển thị và thay đổi được thực hiện trong thời gian thực trên màn CRT).

+ Hệ thống này được dùng để thiết kế mạch điện: CRT, LightPen (bút sáng), computer (chứa chương trình xử lý thông tin). Người sử dụng có thể vẽ mạch điện trực tiếp lên màn hình thông qua bút sáng.

- Graphics:1970-1980

+ Raster Graphics (đồ hoạ điểm). Bắt đầu chuẩn đồ hoạ ví dụ như: GKS (Graphics Kernel System): European effort (kết quả của châu âu), Becomes ISO 2D standard.

- Graphics: 1980-1990:

+ Mục đích đặc biệt về phần cứng, thiết bị hình học đồ hoạ Silicon. Xuất hiện các chuẩn công nghiệp: PHIGS (Programmers Hierarchical Interactive Graphics Standard) xác định các phương pháp chuẩn cho các mô hình thời gian thực và lập trình hướng đối tượng.

## 1.2. Khái niệm đồ họa máy tính

- Đồ họa máy tính là một ngành khoa học Tin học chuyên nghiên cứu về các phương pháp và kỹ thuật để có thể mô tả và thao tác trên các đối tượng của thế giới thực bằng máy tính

- Về bản chất: đó là một quá trình xây dựng và phát triển các công cụ trên cả hai lĩnh vực phần cứng và phần mềm hổ trợ cho các lập trình viên thiết kế các chương trình có khả năng đồ họa cao.

- Với việc mô tả dữ liệu thông qua các hình ảnh và màu sắc đa dạng của nó, các chương trình đồ họa thường thu hút người sử dụng bởi tính thân thiện, dể dùng, ... kích thích khả năng sáng tạo và nâng cao năng suất làm việc.

- Các khía cạnh chính của đồ họa máy tính bao gồm:

+ Mô hình hóa (Modeling): Quá trình tạo ra các mô hình số học của đối tượng 3D, sử dụng các phương pháp toán học và hình học để biểu diễn hình dạng và cấu trúc của chúng.

+ Kết xuất (Rendering): Quá trình chuyển đổi mô hình 3D thành hình ảnh 2D bằng cách sử dụng các thuật toán và kỹ thuật khác nhau để tính toán ánh sáng, bóng đổ, màu sắc, và các hiệu ứng hình ảnh khác.

+ Hoạt hình (Animation): Quá trình tạo ra chuyển động và biến đổi của các đối tượng theo thời gian, bao gồm việc lập trình các chuyển động, biến dạng, và hiệu ứng tương tác.

+ Xử lý hình ảnh (Image Processing): Liên quan đến việc chỉnh sửa, cải thiện và phân tích các hình ảnh số, bao gồm các kỹ thuật như lọc ảnh, nén ảnh, và nhận dạng đối tượng.

+ Tương tác người-máy (Human-Computer Interaction - HCI): Nghiên cứu cách người dùng tương tác với các hệ thống đồ họa máy tính, bao gồm thiết kế giao diện người dùng, thiết bị nhập liệu, và trải nghiệm người dùng.

* Ứng dụng của đồ họa máy tính rất rộng rãi, bao gồm:

+ Trò chơi điện tử: Sử dụng đồ họa 3D để tạo ra các thế giới ảo sống động và các nhân vật chuyển động thực tế.

+ Phim ảnh và hoạt hình: Sử dụng kỹ xảo đồ họa để tạo ra các hiệu ứng đặc biệt và các cảnh quay mà không thể thực hiện được trong thực tế.

+ Thiết kế công nghiệp và kiến trúc: Sử dụng các mô hình 3D để thiết kế và trình bày các sản phẩm, công trình xây dựng trước khi chúng được thực hiện.

+ Y học: Sử dụng hình ảnh 3D để mô phỏng và phân tích cơ thể con người, hỗ trợ trong việc chẩn đoán và điều trị bệnh.

+ Khoa học và kỹ thuật: Sử dụng đồ họa máy tính để trực quan hóa dữ liệu phức tạp và mô phỏng các hiện tượng vật lý.

Tóm lại, đồ họa máy tính là một lĩnh vực quan trọng và không ngừng phát triển, góp phần làm cho cuộc sống hiện đại trở nên phong phú và đa dạng hơn thông qua các ứng dụng thực tế và nghệ thuật số.

# TỔNG QUAN VỀ ĐỀ TÀI

## Lý do chọn đề tài

Đối với những bạn mới bắt đầu học lập trình căn bản với Python và muốn tiếp cận việc phát triển game, sử dụng Pygame là một lựa chọn rất hợp lý. Pygame là một thư viện phát triển game đơn giản, dễ học và sử dụng, hỗ trợ lập trình bằng Python, ngôn ngữ lập trình phổ biến và dễ tiếp cận. Pygame cho phép bạn phát triển game và ứng dụng đồ họa trên nhiều nền tảng khác nhau, bao gồm Windows, macOS, và Linux.

Với Pygame, bạn có thể tạo ra và điều khiển các đối tượng đồ họa một cách dễ dàng, từ các hình cơ bản như đường thẳng và hình chữ nhật đến các đối tượng phức tạp hơn như các hình ảnh động. Pygame cung cấp nhiều công cụ mạnh mẽ cho việc xử lý đồ họa, âm thanh và tương tác người dùng, giúp bạn tạo ra các trải nghiệm game đa dạng và chất lượng cao.

Dần dần nắm vững kiến thức và kỹ năng sử dụng Pygame, bạn có thể tiếp tục phát triển và xây dựng những game và ứng dụng đồ họa phức tạp hơn, đồng thời hiểu rõ hơn về cách thức hoạt động của các thư viện game và công nghệ đồ họa cơ bản. Với Pygame, bạn cũng có thể dễ dàng tích hợp các tính năng như vật lý đơn giản, âm thanh, và tương tác người dùng, giúp tạo ra các sản phẩm game chất lượng cao như Fruit Ninja.

Trong đề tài này, chúng tôi sẽ tập trung vào việc phát triển một phiên bản đơn giản của game Fruit Ninja bằng Pygame, giúp người học tiếp cận và hiểu rõ hơn về quá trình phát triển game từ ý tưởng đến thực hiện. Qua đó, bạn sẽ học được cách làm việc với Pygame, từ việc tạo dựng các đối tượng game, lập trình logic game, đến việc xử lý các tương tác và hiệu ứng đồ họa, âm thanh.

Bằng cách lựa chọn Pygame làm công cụ phát triển, chúng tôi mong muốn cung cấp một nền tảng học tập hiệu quả và thân thiện cho những bạn mới bắt đầu, đồng thời khơi dậy sự hứng thú và đam mê với lập trình game và đồ họa máy tính.

## Mô tả đề tài

### Sử dụng thư viện Pygame

Pygame là một thư viện mạnh mẽ và phổ biến, được sử dụng rộng rãi để phát triển các ứng dụng và trò chơi đồ họa 2D. Pygame là một bộ thư viện đa phương tiện cho Python, cung cấp nhiều công cụ hữu ích để xử lý đồ họa, âm thanh và tương tác người dùng, giúp cho việc phát triển game trở nên trực quan và dễ tiếp cận.

Pygame ra đời vào năm 2000 bởi Pete Shinners, với mục tiêu ban đầu là giúp đỡ các nhà phát triển indie và những người mới bắt đầu học lập trình game. Qua thời gian, Pygame đã phát triển thành một công cụ toàn diện và được sử dụng bởi cả các nhà phát triển lớn lẫn nhỏ trong ngành công nghiệp game.

Pygame cung cấp nhiều công cụ và tính năng hữu ích cho việc phát triển game, bao gồm:

Hỗ Trợ Đa Nền Tảng: Pygame cho phép xuất bản game trên nhiều nền tảng khác nhau như Windows, macOS và Linux mà không cần phải thay đổi mã nguồn nhiều.

Giao Diện Người Dùng Thân Thiện: Pygame có cấu trúc đơn giản và dễ hiểu, giúp người dùng dễ dàng tạo và quản lý các đối tượng game, xử lý sự kiện và âm thanh.

Ngôn Ngữ Lập Trình: Pygame sử dụng Python làm ngôn ngữ lập trình chính, một ngôn ngữ mạnh mẽ và dễ học, đặc biệt phù hợp cho những người mới bắt đầu lập trình game.

Công Cụ Đồ Họa Mạnh Mẽ: Pygame hỗ trợ các công cụ và tính năng đồ họa cơ bản, bao gồm xử lý hình ảnh, vẽ các hình dạng cơ bản và quản lý sprite. Điều này giúp các nhà phát triển tạo ra các game với đồ họa đơn giản và hiệu quả.

Hệ Thống Âm Thanh: Pygame tích hợp sẵn một hệ thống âm thanh, giúp tạo ra các hiệu ứng âm thanh phong phú và chân thực trong game.

Cộng Đồng Và Tài Nguyên Phong Phú: Pygame có một cộng đồng lớn và năng động, với nhiều tài liệu, hướng dẫn và ví dụ có sẵn, giúp người dùng dễ dàng học hỏi và phát triển kỹ năng.

Với những tính năng và ưu điểm trên, Pygame đã trở thành một công cụ không thể thiếu cho những ai muốn bắt đầu hoặc tiếp tục sự nghiệp trong lĩnh vực phát triển game. Pygame không chỉ giúp bạn hiện thực hóa các ý tưởng game của mình một cách dễ dàng mà còn mở ra nhiều cơ hội để bạn phát triển các ứng dụng đồ họa chất lượng cao.

### Giới thiệu Thuật Toán Cohen-Sutherland

Thuật toán Cohen-Sutherland là một thuật toán được sử dụng để cắt một đoạn thẳng bởi một cửa sổ hình chữ nhật (viewport) trong không gian hai chiều. Được phát triển bởi Danny Cohen và Ivan Sutherland vào năm 1967, thuật toán này thường được áp dụng trong đồ họa máy tính để tìm ra phần của một đoạn thẳng nằm trong một cửa sổ hình chữ nhật, giúp tối ưu hóa việc vẽ đồ họa.

Dưới đây là một số khái niệm cơ bản trong thuật toán Cohen-Sutherland:

Đoạn thẳng: Một đoạn thẳng là một phần của một đường thẳng nối hai điểm cuối có thể được xác định bằng cặp tọa độ (x, y).

Cửa sổ hình chữ nhật (viewport): Là khu vực trong không gian hai chiều mà chúng ta muốn hiển thị đoạn thẳng. Cửa sổ này được xác định bởi hai điểm, thường là điểm trên cùng bên trái (xmin, ymin) và điểm dưới cùng bên phải (xmax, ymax).

Mã phần tử (outcode): Mỗi điểm trong không gian hai chiều được gán một mã phần tử, đại diện cho vị trí của điểm đó so với cửa sổ hình chữ nhật. Mã phần tử này thường được biểu diễn dưới dạng một chuỗi bit, trong đó mỗi bit đại diện cho một vị trí tương ứng: trên, dưới, trái, phải.

Thuật toán Cohen-Sutherland hoạt động như sau:

* Gắn mã phần tử cho hai điểm cuối của đoạn thẳng.
* Kiểm tra xem liệu cả hai điểm đó có nằm ngoài cửa sổ không. Nếu có, đoạn thẳng hoàn toàn nằm ngoài cửa sổ và không cần cắt.
* Nếu cả hai điểm đều ở bên trong cửa sổ, thì đoạn thẳng không cần cắt.
* Nếu một trong hai điểm nằm bên ngoài cửa sổ, ta sẽ kiểm tra các trường hợp đặc biệt:
* Xác định điểm giao giữa đoạn thẳng và cạnh của cửa sổ.
* Thay thế điểm nằm ngoài cửa sổ bằng điểm giao đó.
* Lặp lại quá trình cho đến khi cả hai điểm đều ở bên trong cửa sổ hoặc cả hai điểm đều ở bên ngoài cửa sổ.

Thuật toán Cohen-Sutherland có thể được mở rộng để xử lý các tình huống khác như đoạn thẳng nằm hoàn toàn bên trong, bên ngoài hoặc chỉ chạm vào cửa sổ, giúp chúng ta tìm ra phần của đoạn thẳng mà chúng ta cần vẽ lên màn hình.

### Tổng quan về Game

Game Fruit Ninja 2D là phiên bản đơn giản hóa từ trò chơi mobile nổi tiếng cùng tên. Loại hình game này khá được các bạn trẻ yêu thích vì lối chơi đơn giản nhưng thú vị. Người chơi sẽ sử dụng chuột hoặc cảm ứng để cắt các loại trái cây xuất hiện trên màn hình, mục tiêu là đạt được số điểm cao nhất có thể. Game kết thúc khi người chơi để lỡ quá nhiều trái cây.

**2.2.2.1 Giới thiệu về Game**

Trong game Fruit Ninja 2D, người chơi sẽ điều khiển một lưỡi dao ảo để cắt trái cây. Khi trái cây xuất hiện trên màn hình, người chơi cần phải nhanh chóng cắt chúng trước khi chúng rơi xuống. Nếu để lỡ quá nhiều trái cây trò chơi sẽ kết thúc

Điều Khiển: Người chơi sử dụng chuột hoặc cảm ứng để điều khiển lưỡi dao cắt trái cây. Di chuyển lưỡi dao qua trái cây để cắt chúng và ghi điểm.

Mục Tiêu: Cắt càng nhiều trái cây càng tốt để đạt điểm cao nhất

**2.2.2.2. Cách Chơi**

Khi game bắt đầu, các loại trái cây sẽ xuất hiện và di chuyển từ dưới lên trên màn hình theo các quỹ đạo ngẫu nhiên. Người chơi sử dụng chuột để cắt các loại trái cây này. Mỗi lần cắt trúng trái cây, người chơi sẽ ghi điểm. Trái cây sẽ xuất hiện liên tục và người chơi cần phải nhanh tay và tinh mắt để không bỏ lỡ chúng. Nếu như bỏ lỡ quá 3 trái cây thì game sẽ kết thúc.

**2.2.2.3. Tính Năng Của Game**

Ngôn Ngữ Lập Trình: Trò chơi được code bằng ngôn ngữ lập trình Python và sử dụng thư viện Pygame để tạo ra trò chơi.

Cắt Trái Cây: Người chơi điều khiển lưỡi dao cắt trái cây bằng cách di chuyển chuột.

Điểm Số: Mỗi lần cắt trúng trái cây, người chơi sẽ ghi được một số điểm nhất định. Điểm số hiện tại sẽ được hiển thị trên màn hình.

Quỹ Đạo Trái Cây: Trái cây xuất hiện và di chuyển theo các quỹ đạo ngẫu nhiên để tăng độ khó cho trò chơi.

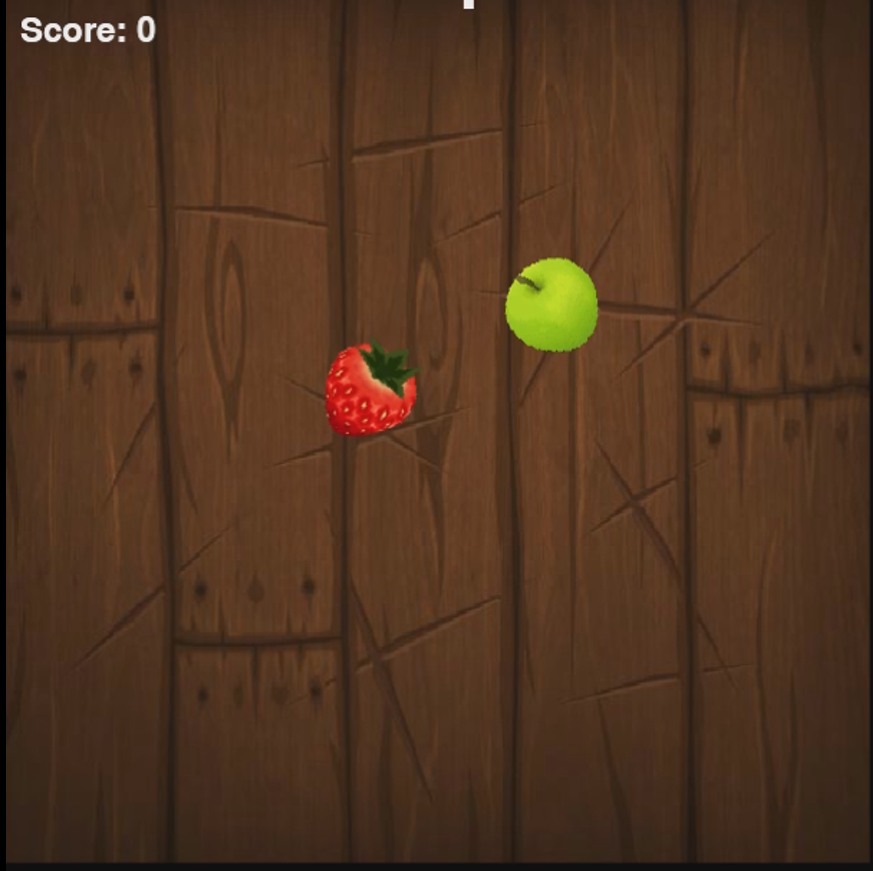
Game Fruit Ninja 2D không chỉ đơn giản là một trò chơi giải trí mà còn là một công cụ giúp người chơi rèn luyện kỹ năng phản xạ và sự nhanh nhạy. Với lối chơi đơn giản, hiệu ứng đồ họa sinh động và tính tương tác cao, trò chơi này chắc chắn sẽ mang lại những phút giây giải trí thú vị cho người chơi.

# ứng dụng đồ họa xây dụng game



## Thiết kế giao diện

### Giao diện chính của trò chơi khi mới bắt đầu

**

Hình 3.1 Giao diện khi trò chơi mới bắt đầu

### Giao diện khi người dùng di chuột



Hình 3.2 Giao diện khi người dùng di chuột

### Giao diện khi người dùng chém trúng hoa quả và cộng điểm



Hình 3.3 Khi người chơi chém trúng hoa quả và cộng điểm

**3.1.4. Giao diện khi người dùng khi thua muốn chơi lại hay thoát game**



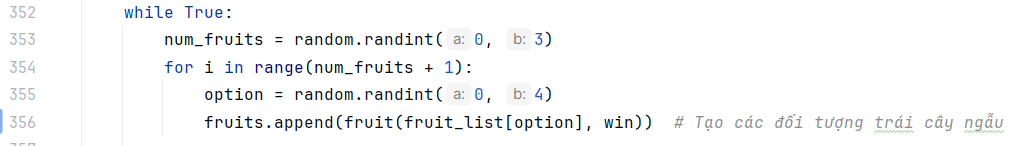
Hình 3.4 Giao diện khi người chơi thua

## Xây dựng chương trình

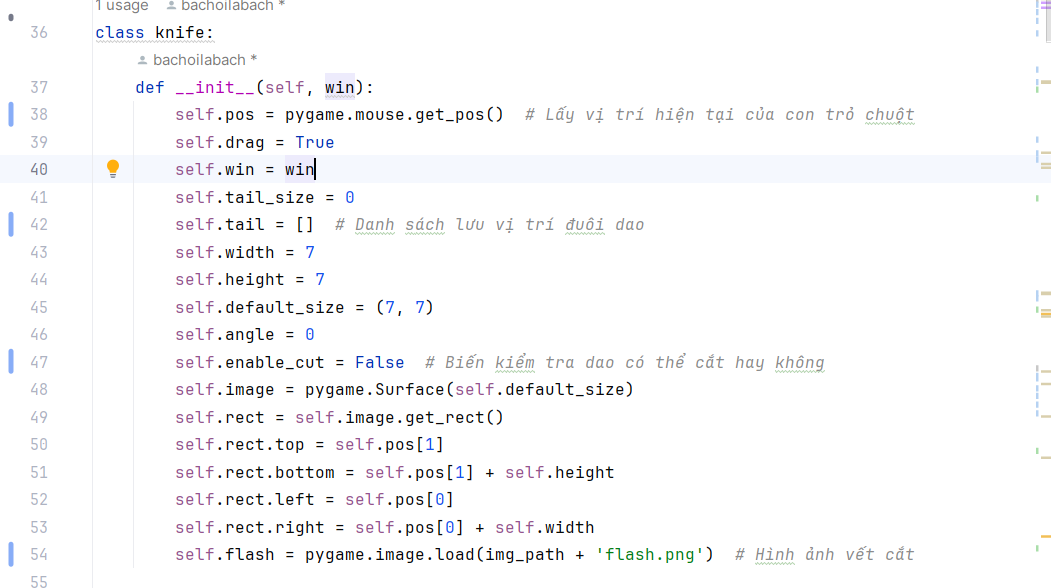
### Xây dựng BackGround

Hình 3.5 Đoạn code xây dựng ảnh nền

### Xây dựng Spawner (Tự động tạo)

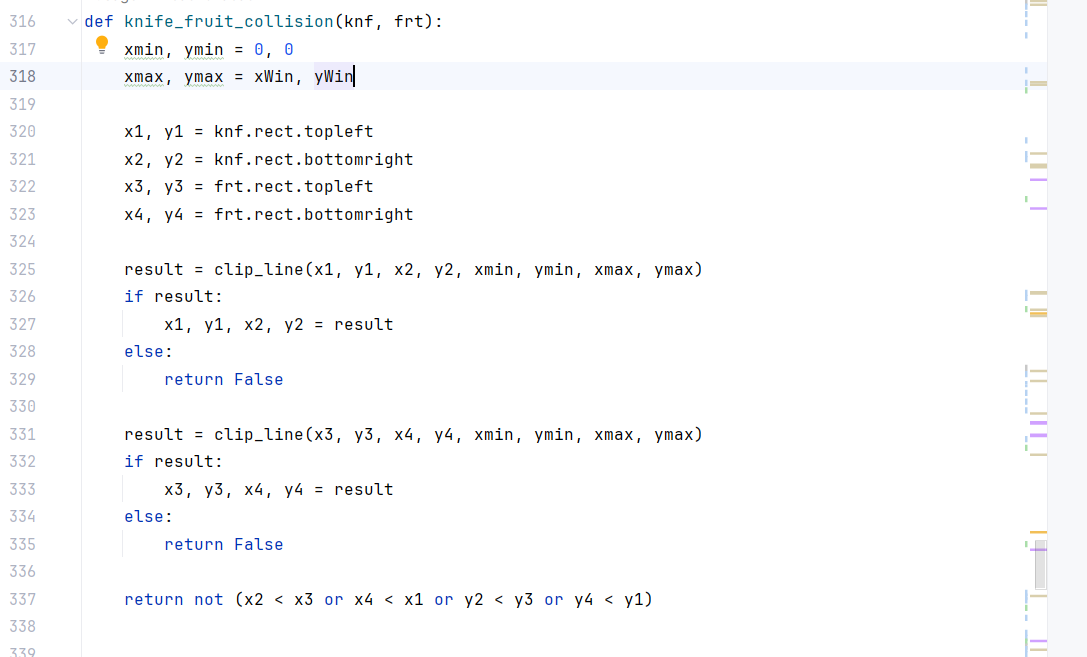
****

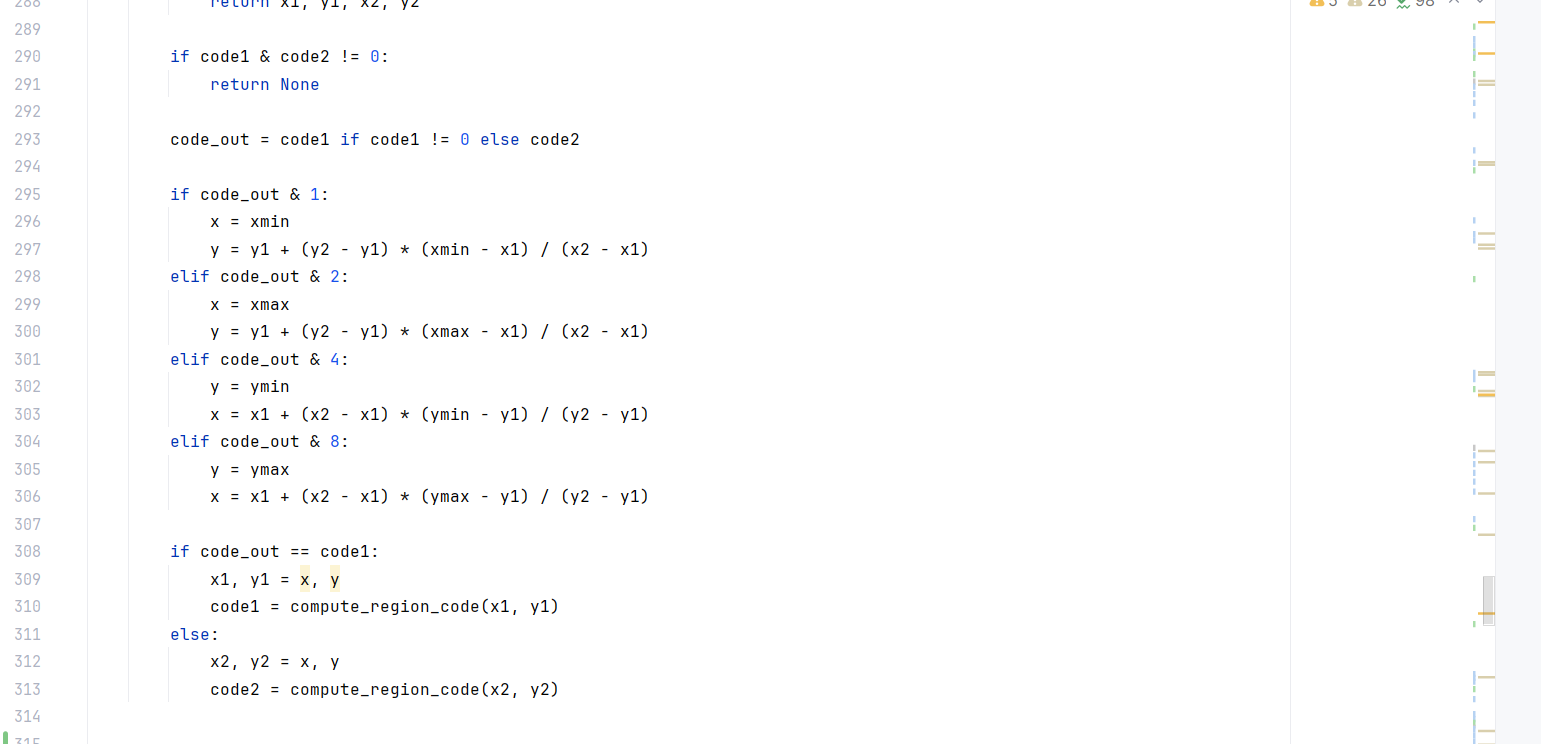
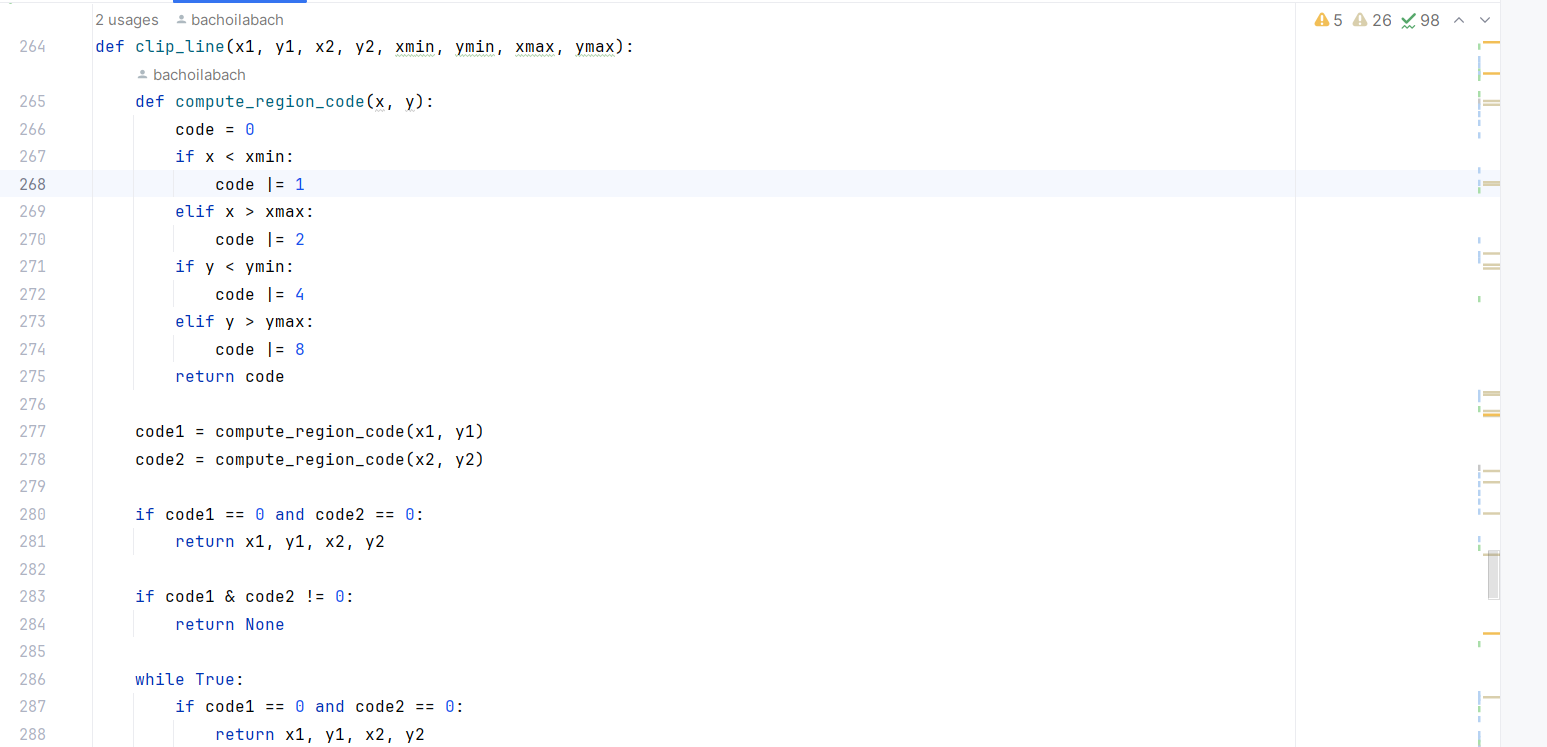
### Xây dựng Knife (lưỡi dao)



Hình 3.6 Đoạn code lưỡi dao

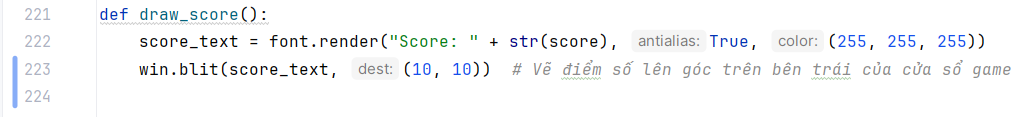
### Xây dựng hàm cắt xén

  
Hình 3.7 Đoạn code xây dựng khi cắt hoa quả

Hình 3.8 Đoạn code xây dựng thuật toán cohen sutherland

### Xây dựng Score (tính điểm)

Hình 3.9 Đoạn code xây dựng Score (tính điểm)

### Xây dựng game over (thua)

Hình 3.10 Đoạn code xây dựng khi người chơi thua

KẾT LUẬN

Sau quá trình nghiên cứu và thực hiện đề tài "Xây Dựng Game Fruit Ninja" bằng Pygame, chúng em đã có cơ hội tiếp cận và nắm vững nhiều kiến thức về đồ họa máy tính cũng như kỹ thuật lập trình game. Qua việc triển khai dự án, chúng em đã học được cách sử dụng các thư viện đồ họa, xử lý hình ảnh, cùng với việc lập trình các tương tác và hiệu ứng đồ họa.

Đề tài đã giúp chúng em hiểu rõ hơn về quy trình phát triển một trò chơi từ khâu lên ý tưởng đến việc triển khai chi tiết từng thành phần. Bên cạnh đó, chúng em cũng đã rèn luyện được kỹ năng làm việc nhóm, phân chia công việc hợp lý và phối hợp hiệu quả để hoàn thành dự án.

Mặc dù còn nhiều hạn chế về mặt thời gian và kinh nghiệm, nhưng thông qua dự án này, chúng em đã tích lũy được nhiều bài học quý báu và kinh nghiệm thực tiễn. Chúng em rất mong nhận được những ý kiến đóng góp từ thầy cô và các bạn để có thể cải thiện và phát triển hơn nữa trong những dự án tương lai.

Cuối cùng, chúng em xin chân thành cảm ơn thầy Nguyễn Đình Thái cùng các thầy cô trong bộ môn Đồ họa máy tính đã tận tình hướng dẫn và hỗ trợ chúng em trong suốt quá trình thực hiện đề tài này.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

[1]. Francis S. Hill, Computer Graphics, 1990 (Vol. I & II).

[2]. Nguyễn Xuân Huy, Giáo trình Đồ hoạ Máy tính, Trường Đại học Bách Khoa Hà Nội, 1994.

[3]. Phan Hữu Phúc, Cơ sở Đồ hoạ Máy tính, NXB Giáo dục Hà Nội, 1998.

[4]. Lê Tấn Hùng, Huỳnh Quyết Thắng, Kỹ thuật đồ họa, Nhà xuất bản khoa học và kỹ thuật, Hà nội, 2000.

[5]. THS. TRỊNH THỊ VÂN ANH (2006), KỸ THUẬT ĐỒ HỌA [online], viewed 15 May 2024, from: http://tailieudientu.lrc.tnu.edu.vn/Upload/Collection/brief/brief\_29213\_32626\_265201210192072.pdf