

### Các tiêu chí đánh giá BTL 3: Tạm gọi tên “Mario”

Chú ý: sinh viên được khuyến khích tạo ra các game khác Mario chỉ cần đạt được các tiêu chí của bài toán

Engine: Cocos2d hoặc Pygame hoặc PySDL2

Phần bắt buộc:

+ Bản đồ và di chuyển: (3đ)

- Có bản đồ lớn hơn screen ít nhất 4 lần: +1đ
- Di chuyển trên bản đồ theo 1 trục (x hoặc y): +2đ

+ Tương tác với các đối tượng khác trong game: (3đ)

- Giết địch: +1đ (ví dụ nhảy lên trên đầu)
- Đập bể các “thùng” chứa item để “nâng cấp” player: +1đ
- Lấy tiền: +1đ

+ Các đối tượng đặc biệt: (2đ)

- Boss: +1đ
- item “ngôi sao”, ...: +1đ

+ Âm thanh và menu: (2đ)

- Có nhạc nền và hiệu ứng (khi tương tác với các đối tượng): +1đ
- Thiết kế menu có các tính năng cơ bản (Newgame, Option, About, Exit): +1đ

Phần thưởng:

- + Có nhiều cách tiêu diệt kẻ địch
- + Có những “chỗ khó” cần di chuyển các vật thể để có thể đi tiếp. VD: dời cây cầu để băng qua sông, sắp các ô số đúng quy luật để mở cửa...

Phần thưởng đặc biệt: game ấn tượng nhất sẽ được cộng điểm môn học.