* Đề cập đến các phần có trong một con game :
* GameWindown ( Cửa sổ trò chơi )
* GameLoop (Vòng lặp trò chơi )
* Inputs ( Đầu vào)
* Animations(Hoạt ảnh trò chơi)
* Line of Sight(Tầm nhìn )
* Enemies( Kẻ thù )
* Collisions ( Va chạm )
* Event Handing (Xử lí sự kiện )
* Rendering( Vẽ)
* GameWindown là của sổ hiển thị của trò chơi, thường chứa mọi thứ từ hình ảnh và âm thanh đến đối tượng trò chơi
* GameLoop là một vòng lặp chạy liên tục trong trò chơi để cập nhật trạng thái và vẽ lại màn hình. Điều này giúp cho game luôn duy trì được một tốc độ khung hình cố định.
* Inputs(Đầu vào) : Xử lí các sự kiện từ bàn phím, chuột hoặc các thiết bị đầu vào khác . Dùng để tương tác với người chơi và điều khiển nhân vật hoặc các yếu tố khác trong trò chơi.
* Animations(Hoạt ảnh ) : Tạo và quản lí các hình ảnh chuyển động để tạo cảm giác chuyển động trong trò chơi.
* Line of sight(Tầm nhìn ): Xác định khu vực mà một đối tượng có thể nhìn thấy trong trò chơi. Thường được sử dụng trong các trò chơi chiến thuật hoặc trò chơi với yếu tố ẩn.
* Enemises( Kẻ thù ): Đối tượng trong trò chơi với hành vi tự động hoặc được kiểm soát bỏi máy tính.Tạo ra các thách thức cho trò chơi.
* Collisions ( Va chạm ) : Xử lí các đối tượng trong trò chơi và chạm với nhau. Cần thiết để các đunh va chạm giữa nhân vật với các vật thể khác.
* Một số chú ý khác chúng ta cần biết code coe bản :

+ Biến

+ Loops

+ Ifs

+ Methods

+ etc,…

* CÁCH BỐ TRÍ TỪNG LỚP VÀ MỤC ĐÍCH CỦA TỪNG LỚP TRONG GAME:
* Chúng ta sẽ tạo ra từng lớp để quản lí game của mình :

+ one to hold our main method (Một là để giữ phương thức chính của chúng tôi )

+ One as our “game” class . This is where we add everything togetther ( Một là lớp “Trò chơi” của chúng tôi. Đây là nơi chúng tôi thêm mọi thứ lại với nhau.

+ One for our windown ( JFrame) ( Một cho cửa sổ của chúng tôi.

+ One for our game screen.(Jpanel) ( Một cho màn hình trò chơi của chúng tôi )

1. Main method Class

+ Lớp này chứa phương thức main , là điểm bắt đầu khi chạy ứng dụng java.

+ Phương thức main là nơi bắt đầu thực thi chương trình . Ở đây bạn có thể khởi tạo một đối tượng của lớp chứa trò chơi và bắt đầu thực hiện chương trình chính.

1. Game class

+ Lớp này được thiết kế để chứa logic và các thành phần của trò chơi.

+ Bạn có thể thêm vào đây các thành phần như người chơi , quy tắc trò chơi , và các đối tượng khác liên quan đến trò chơi . Điều này giúp cho mã nguồn của trò chơi được tổ chức và dễ quản lí.

1. Window Class(JFrame)

+ Lớp này là một cửa sổ chứa toàn bộ trò chơi. Thông thường nó sẽ là một lớp được kế thừa từ lớp JFrame .

+ Cửa sổ JFrame là nỏi hiển thị giao diện đồ họa của trò chơi. Nó có thể chứa các thành phần khác như các nút điều khiển, menu , và là nơi tương tác chính với người chơi.

1. Game Screen Class (JPanel)

+ Lớp này đại diện cho một phần của giao diện đồ họa , thường được chứa trong của sổ JFrame

+ JPanel là nơi vẽ đồ họa và hiển thị những gì liên quan đến trong trò chơi. Bạn có thể cập nhật và vẽ các đối tượng trò chơi trên JPanel này . Sử dụng JPanel giúp phân chia giao diện thành các phần nhỏ hơn để dễ quản lí và cập nhật dễ dàng hơn.

* Packages của một con game là một gói các cái phương thức được mô tả trong game để chứa enemies , states(menu, playing, setting,… ) , inputs( keyboars , mouse , joystick) ( Dịch ra ở đây thì có thể là kẻ thù , trạng thái( menu , người chơi , các cài đặt ) , đầu vào ( bàn phím, chuột, cần điều khiển,… ).