Game 2048:

1. Taọ một bảng có kích thước 4 x 4 bằng mảng, gán cho các giá trị trong mảng bằng 0.

2. Lần lượt tạo các hàm:

* Hàm xóa màn hình (tham khảo) – clrscr()
* Hàm tô màu (tham khảo) – textcolor()
* Hàm di chuyển đến một vị trí (tham khảo) – gotoxy()
* Hàm mở đầu:

+ Câu chào và luật chơi

* Tạo hàm tô màu cho ô (gồm tô màu kí tự và tô cả ô):
* Hàm vẽ khung – draw\_background(): Tạo một bảng được tô màu ở viền
* Hàm gộp giá trị và xử lí điểm – processer():
* Hàm vẽ game – draw\_game(): Vẽ các ô bao chứa các giá trị xuất hiện trên bảng và hiển thị điểm
* Hàm kiểm tra có còn vị trí trống không – check\_arr\_empty(): nếu còn ô trống trả về 0 (false), 1 (true)
* Hàm tạo số ngẫu nhiên – make\_data()
* Hàm di chuyển – move\_game()
* Hàm kết thúc – end\_game()

+Thông báo thắng thua và hiển thị điểm

3. Hàm chính: main()