

## Nguyễn Thành Nghiêm

### GIẢI THÍCH THUẬT TOÁN

#### Chế độ chơi (GameMode):

Dựa trên GameMode (OneVsOne, OneVsMany, ManyVsMany), các hệ số nhân (multiplier) được áp dụng để thay đổi chỉ số cơ bản (sức khỏe, sát thương, tốc độ, ...) của kẻ địch và người chơi

#### Tạo cấp độ:

Mỗi cấp độ, các chỉ số được tính toán:

- ✧ Kẻ địch: Sức khỏe, sát thương (đấm, giữ đấm, đá, giữ đá), tốc độ, thời gian hồi chiêu, và xác suất ra đòn đặc biệt được tăng dần dựa trên cấp độ, hệ số nhân, và công thức.
- ✧ Người chơi: Sức khỏe, sát thương, và tốc độ cũng được điều chỉnh tương tự, nhưng với mức tăng khác.

Công thức sát thương:  $\text{baseValue} * \text{multiplier} * \text{CalculateDamage}(\text{level}, \text{percent})$

- ✧ baseValue là sát thương mặc định.
- ✧ multiplier được xem là hệ số nhân.
- ✧ **CalculateDamage** tăng tuyến tính theo cấp độ  $(1 + \text{percent} * (\text{level} - 1))$ .

Tốc độ và xác suất được giới hạn (xác suất tối đa là 1).

### LINK CÁC FILE

Link Github: <https://github.com/Thanhngiem123/RingRumble.git>

Link Video:

[https://drive.google.com/file/d/1NApwLXzGYFaKar2sc2asozIrFCN5lxVe/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1NApwLXzGYFaKar2sc2asozIrFCN5lxVe/view?usp=drive_link)

Link Apk:

[https://drive.google.com/file/d/1Aur2uAaDXHzntOI\\_t\\_bgRpj4uiNM8Dp6R/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1Aur2uAaDXHzntOI_t_bgRpj4uiNM8Dp6R/view?usp=drive_link)