CHAPTER I – INTRODUCTION

In this game project, we applied the knowledge learned in theoretical OOP class to make this game. Java is the only programming language we have used and we implemented some essential libraries such as Swing, (thêm thư viện) for game display, (thêm công dụng của thư viện).

In this report, we will provide a detailed explanation of our project. The structure of our project is as follows:

Chapter I: Introduction

Chapter II: Rules and gameplay

Chapter III: The details of the game technique

Chapter IV: UML class diagram

Chapter V: Evaluation

CHAPTER II – RULES AND GAMEPLAY

This is a platformer game in which players will (thêm cách chơi)

(thêm ảnh của game)

CHAPTER III – THE DETAILS OF THE GAME TECHNIQUE

1. Function of used class

* Package entity;
  + class Entity():
    - (thêm miêu tả về class)
  + class NPC\_Oldman():
    - (thêm miêu tả về class)
  + class Player():
    - (thêm miêu tả về class)
  + class Projectile():
    - (thêm miêu tả về class)
* Package main:
  + Package object:
    - class Object\_Axe():
      * (thêm miêu tả về class)
    - class Object\_Boots():
      * (thêm miêu tả về class)
    - class Object\_Chest():
      * (thêm miêu tả về class)
    - class Object\_Door():
      * (thêm miêu tả về class)
    - class Object\_FireBall():
      * (thêm miêu tả về class)
    - class Object\_Heart():
      * (thêm miêu tả về class)
    - class Object\_Key():
      * (thêm miêu tả về class)
    - class Object\_Potion\_Red():
      * (thêm miêu tả về class)
  + class AssetSetter():
    - (thêm miêu tả về class)
  + class CollisionChecker():
    - (thêm miêu tả về class)
  + class EventHandler():
    - (thêm miêu tả về class)
  + class EventRect():
    - (thêm miêu tả về class)
  + class GamePanel():
    - (thêm miêu tả về class)
  + class KeyHandler():
    - (thêm miêu tả về class)
  + class Main():
    - (thêm miêu tả về class)
  + class UI():
    - (thêm miêu tả về class)
  + class UtilityTool():
    - (thêm miêu tả về class)
* Package monster:
  + class Monster\_Orc():
    - (thêm miêu tả về class)
* Package tile\_interactive:
  + class InteractiveTile():
    - (thêm miêu tả về class)
  + class IT\_dryTree():
    - (thêm miêu tả về class)
  + class IT\_Trunk():
    - (thêm miêu tả về class)
* Package tiles:
  + class Tile():
    - (thêm miêu tả về class)
  + class TileManager():
    - (thêm miêu tả về class)

1. Main game flow

* (thêm miêu tả về cách các class hoạt động với nhau)

CHAPTER IV – UML CLASS DIAGRAM

(thêm ảnh UML)

CHAPTER V – EVALUATION

(thêm đánh giá, những gì thu được qua quá trìn làm game)