# 2 CHỨC NĂNG TRONG GAME

# Chức năng tự động ném và tăng cấp độ trong game:

Trong file GamePlayScene.cpp dòng 216:

void HelloWorld::tudongnem(float dt) {

if (dunggame == false) {

this->schedule(schedule\_selector(HelloWorld::tudongnem), tgnem);

srand(time(0));

int mucdo1 = 0;

if (danem <= 50)

mucdo1 = (danem / 10)\*4;

tgnem = random(5,30-mucdo1)\*0.1;

int randhuong = rand() % 2;

(randhuong == 0) ? a.ditrai() : a.diphai();

a.nem();

if(nhachieuung==true)

audio->playEffect("amthanh/nemchai.mp3", false, 1.0f, 1.0f, 1.0f);

this->scheduleOnce(schedule\_selector(HelloWorld::taochaibia), 0.4);

}

}

Trong file bia.cpp dòng 16:

void bia::setmucdo(int md){

mucdo = md;

srand(time(0));

int x = random(-mucdo \* 100, mucdo \* 100);

int y = random(-mucdo \* 100, 0);

vitri2 = Vec2(x,y);

bodybia->setVelocity(Vec2(x, y));

}

Trong file GamePlayScene.cpp dòng 314:

void HelloWorld::taochaibia(float dt)

{

b[sobianem]=bia::bia();

if (danem <= 50) {

danem += 1;

}

b[sobianem].setmucdo(b[sobianem].mucdo += danem / 10);

addChild(b[sobianem].chaibia);

(a.phai == true) ? (b[sobianem].vitri.x = a.vitri.x + 30) : (b[sobianem].vitri.x = a.vitri.x - 30);

b[sobianem].vitri.y = a.vitri.y - 30;

b[sobianem].setvitri(b[sobianem].vitri);

sobianem++;

if (sobianem == 10)

sobianem = 0;

}

Trong file GamePlayscene.cpp dòng 216

* Ta ném càng nhiều thì mức độ càng cao: thời gian giữa 2 lần được radom ngắn dần,tốc độ của chai bia càng tăng
* Đặt thời gian ném ban đầu t= 1 giây
* Ta dùng schedule trong cocos2d-x để cập nhật trong khoảng thời gian t thì cập nhật hàm này 1 lần
* Trong hàm này ta random khoảng thời gian t tối thiểu là 0.5 giây tối đa là 3 giây
* Khoảng thời gian t được tính:

+ tính mức độ bằng: random từ 0.5 giây đến sô bia đã nem chia láy nguyên cho 10 rồi nhân cho 4(thử nghiện tháy 4 phù hợp nhất )

Ta tính t bằng :random từ 5 tới (30- mức độ )rồi nhân số vừa nhận được cho 0.1 /\* 0.5s tới 3s-mức độ\*0.1\*/

Ví dụ: đã ném 20 chai

Thì mức độ =2

Thì t được tính ngãu nhiên từ 0.5s tới (30-2\*4)\*0.1= 2.2.

* Khi tạo chai bia:

+ file bia.cpp dòng 16

ta tạo vận tốc cho chai bia bằng hàm setVelocity

mức độ càng lớn thì vận tốc càng lớn

* +file GamePlayScene.cpp dòng 314

Ta set mức độ cho chai bia =số bia đã nem chi láy nguyên cho 5.

Mỗi 5 chai đã ném bia sẽ có vận tốc nhanh hơn

1. **Chức năng lưu điểm cao trong game:**

Trong file GamePlayScene.cpp dòng 420:

bool GamePlay::kiemtraluudiem() {

const char \*HIGH\_SCORE = "diem";

auto def = UserDefault::sharedUserDefault();

int diemcu = def->getIntegerForKey(HIGH\_SCORE);

if (diemcu < diem) {

def->setIntegerForKey(HIGH\_SCORE, diem);

def->flush();

return true;

}

return false;

}

Hàm kiemtraluudiem() trong file GamePlayScene.cpp dòng 424.

Ta láy điểm cao đã lưu ra :

auto def = UserDefault::sharedUserDefault();

int diemcu = def->getIntegerForKey(HIGH\_SCORE);

Ta so sánh diểm củ với điểm vừa chơi nếu điểm củ mà nhỏ hơn điểm vừa chơi thì ta lưu điểm đó thay thế cho điểm củ:

def->setIntegerForKey(HIGH\_SCORE, diem);