**ĐẠI HỌC QUỐC GIA THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH**

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC KHOA HỌC TỰ NHIÊN**

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**



**NHÓM 5**

**BÁO CÁO TIẾN ĐỘ ĐỒ ÁN LẦN 2**

**Crossing Game**

**Môn: Phương pháp lập trình hướng đối tượng**

**LỚP: 20CLC06**

**I – Thông tin**

* Trường Đại học Khoa học Tự nhiên – Đại học Quốc gia TPHCM
* Khoa Công nghệ thông tin
* Lớp 20CLC06
* Thành viên nhóm:
  + 20127003: Hoàng Quốc Bảo
  + 20127443: Nguyễn Hồ Hữu Bằng
  + 20127483: Nguyễn Tiến Duy
  + 20127531: Trương Trọng Khánh
  + 20127684: Mai Trần Khánh Duy
* Môn học: Phương pháp lập trình hướng đối tượng
* Đồ án lý thuyết: Crossing game
* Giảng viên lý thuyết: Thầy Trương Toàn Thịnh

**II – Báo cáo tiến độ đồ án:**

1. **Tiến độ thực hiện:**

* Đã hoàn thành thiết lập màn hình trò chơi và màn hình menu
* Đã tạo được nhân vật và di chuyển trên màn hình
* Đã hoàn thành lớp car và di chuyển nhiều đối tượng xe trên playground
* Đã hoàn thành màn hình menu trò chơi

1. **Báo cáo chi tiết:**
2. Tạo lớp car và di chuyển trên màn hình:

* Kế thừa của lớp vehicle, bao gồm tọa độ x,y và chiều đi của xe(direction) 1 là từ phải qua trái, 0 là từ trái qua phải
* Contrucstor:
  + Car(): khởi tạo car với tọa độ x,y = 0, direction = 0
  + Car(screen PlayGround): Khởi tạo car nằm trong 1 screen nhất định
  + Car(screen PlayGround, int lane, bool right): Khởi tạo car nằm trong 1 screen và đường đi nhất định, hướng đi qua trái hoặc qua phải.
* Getter và Setter:
  + virtual int GetX(): lấy tọa độ điểm x của đối tượng
  + virtual void SetX(int x): Cài đặt tọa độ điểm x cho đối tượng
  + virtual int GetY(): lấy tọa độ điểm y của đối tượng
  + virtual void SetY(int y): Cài đặt tọa độ điểm cho đối tượng
  + virtual bool GetDirection(): Lấy hướng đi của đối tượng
* Function:
  + virtual void \_show(): Hiển thị đối tượng ở tọa độ cho trước
  + virtual void \_destroy(): Xóa đối tượng
* Kết quả:
* 
* Khởi tạo hình lớp car trên màn hình bằng vector và cho ngẫu nhiên quyền di chuyển cho từng xe:



1. Thiết lập màn hình vào game:

Shape

Description automatically generated

* + Di chuyển người chơi:

A picture containing shape

Description automatically generated

* + Báo lỗi khi người dùng nhập sai:

Text

Description automatically generated with medium confidence