1. Dijiktra A\* + bản đồ thay đổi (tìm đường đi ngắn nhất)

Trên đường có các khối để đẩy + gai + địch(cân nhắc)

1. Prefix tree (gợi ý)

Trên đường có nguyên liệu, có chỗ kết nglieu (thứ tự)

3) Binary tree

Đến cuối trả lời câu hỏi đúng hay sai (tìm nhánh đúng)

Màn khác

4) Deque

điều khiển golem bằng cách sử dụng các nút khác nhau

Heap

Queue

Vector

Binary tree

* Xong cấu trúc dữ liệu
* Xong thuật toán 1
* Random vị trí sách trên mặt đất, loại sách

+ trùng vị trí

* Tạo ra random thứ tự để nhập sách
* Tạo ra bảng để nhập sách vào, nhập vào đúng -> tương tác

+ đưa ra một class riêng

+ Lỗi đưa va chạm liên tiếp (bấm ko tắt)

+ lỗi 2 object liên tiếp nhau

+ Hiện lần lượt thay cho hiện nguyên 1 lần (dễ mở rộng)

* Mở cửa khi hoàn thành
* Thêm cuộn cho túi đồ
* Tạo kho đồ cuộn được
* Gắn thuật toán vào 2 trò chơi đầu

+ Des giao diện (OKE)

+ Chỉnh các nút vào đúng vị trí (OKE)

+ Bước đi vào trong vùng mới tính (OKE)

+ Hoàn lại thì sẽ trả lại sách (OKE)

+ Thêm nhấp nháy cho nút “hoàn lại” (OKE)

+ Quá số bước đi thì sẽ không đi được nữa (OKE)

+ Đường đi ngắn nhất đến đích (OKE)

+ Test thành công thuật toán

* Làm giao diện cho trò chơi thứ (chọn 1 trong 2 bên để né đòn tấn công của 2 con chùm)
* Soạn bộ câu hỏi, gắn cấu trúc dữ liệu vào
* Tạo giao diện ban đầu (tên) , có chọn độ khó, cài đặt…
* Gắn các class vào cơ sở dữ liệu để tổng hợp lại
* Gắn nhạc nền, âm thanh

Thêm cửa vào trò chơi 1:

Thêm cửa đóng cửa hợp lý trò 1 (OKE)  
Thuật toán gợi ý (OKE)  
Giao diện gợi ý (OKE)  
Chọn gợi ý bằng nút mũi tên (OKE)

Chọn gợi ý bằng phím số (OKE)

Tạo một file riêng cho trò chơi boss

Trong folder img có các file ảnh mỗi khối 16x16 như sau: Rogue(16 khối 4 x 4 gồm các hướng khác nhau mỗi hàng) , phep(1 khối), sinhphep(1 khối), khi (3 khối biểu diễn sự tiến hóa), hieuung (4 khối liên tục), suriken (3 khối liên tục),

Quay sang trái: no, phep, sinh phep, khi

Quay sang phải: bocap

chưa được tải vào game

Trong folder map thì có map1 với lớp mang tên ‘boss’ trên đó có phần cắt ra trong Rogue và hieuung để tượng trưng

Giờ tôi muốn làm game cuối như sau

1. Tạo cuộc hội thoại boss với nhân vật: “Giỏi vậy sao đến được đến đây luôn sao” khi nhân vật chạm vào hình ảnh boss
2. Nhân vật chính (ở mép dưới trò chơi 1) và boss (ở trung tâm trò chơi 1) sẽ cùng được đưa vào trong vùng trò chơi 1 và Rogue sẽ giữ nguyên tư thế như vậy và các file hieuung xung quanh boss sẽ được giữ nguyên
3. Nhân vật được di chuyển xung quanh nhiều hướng thay vì 4 hướng như trước
4. Xung quanh nhân vật sẽ xuất hiện các suriken bay xung quanh nhân vật có 3 suriken (ứng với 3 ảnh trong suriken) bay quanh nhân vật
5. Khi người dùng bấm chuột suriken sẽ bay theo hướng chuột. Khi gặp tường hoặc các khối hieuung thì suriken sẽ biến mất. suriken sau khi ném hết sẽ có thời gian 3s để hồi lại 3 suriken mới
6. Boss triệu hồi ra trên các khoi hieuung những con vật tấn công, bao gồm file khi và sinhphep . Con vật sinh ra phải được sinh ra phải quay mặt về đúng hướng có nhân vật đứng (phải hoặc trái). ‘khi’ có chế tấn công là nó từ từ chuyển từ trạng tái frame 0 đến frame max là tiến hóa thành công khi đó lao đến chỗ nhân vật đang đứng với tốc độ nhất định, còn sinhphep thì đi gần tới chỗ nhân vật , cách 5 ô và sinh ra các ‘phep’ để bay theo nhân vật (‘phep’ cũng phải quay mặt đúng hướng).
7. Khi nhân vật bị dính tấn công bởi ‘khi’ hay ‘phep’ từ ‘sinhphep’ sinh ra thì sẽ mất máu, phải đổi màu nhân vật khi va chạm và trên góc màn hình thì hiện số tim từ 5 giảm xuống 4 khi mà hết tim thì chơi lại từ đầu
8. Nhân vật nếu phi suriken trung ‘khi’ hoặc ‘sinhphep’ (không tương tác với ‘phep’) thì ‘khi’ hoặc ‘sinhphep’ sẽ đổi màu và mỗi con như vậy có 4 tim. Khi hết 4 tim thì nó sẽ chết bằng cách biến mất. Khi 2 con đều chết thì vòng ‘hieuung’ của boss mở ra và người chơi có thể quăng vào đó để gây sát thương cho boss. Sau 10s thì đóng lại và lại sinh ra 2 ‘khi’ và ‘sinhphep’ mới.