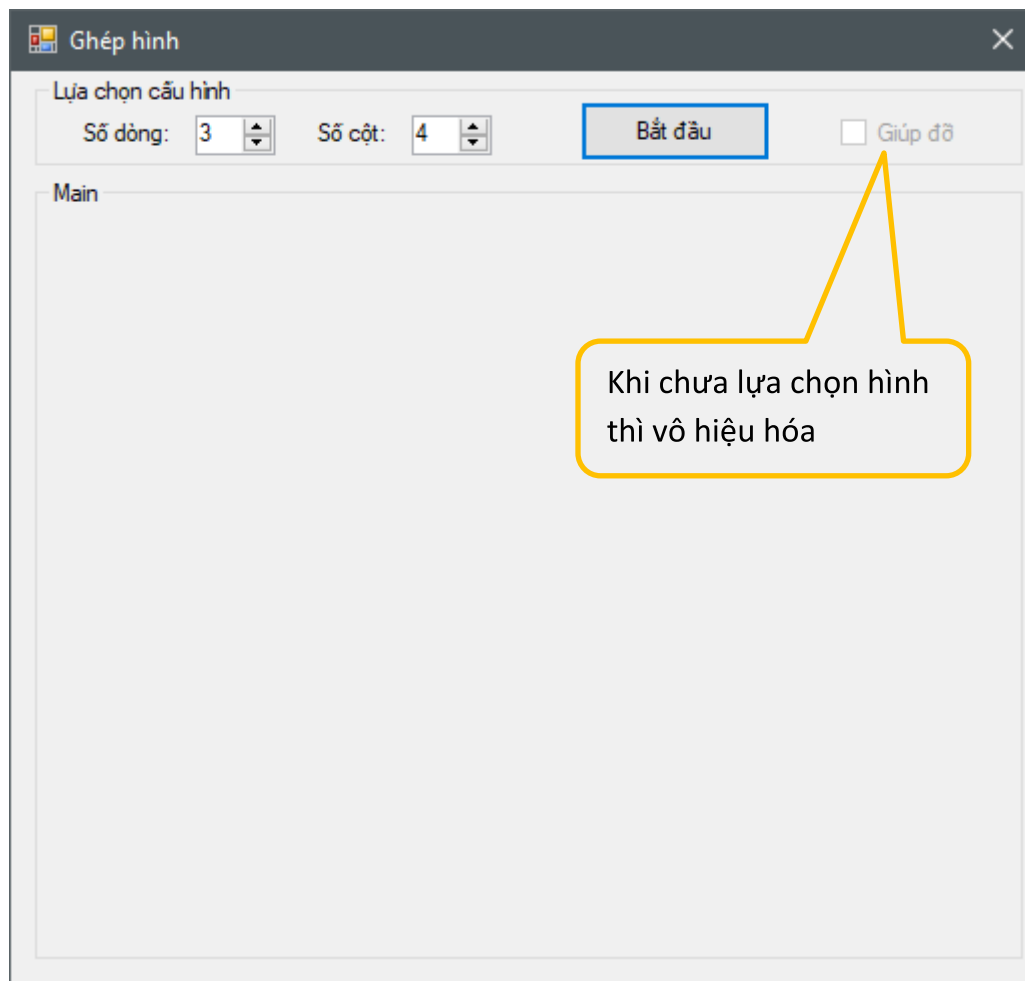


Đề án 1

Yêu cầu

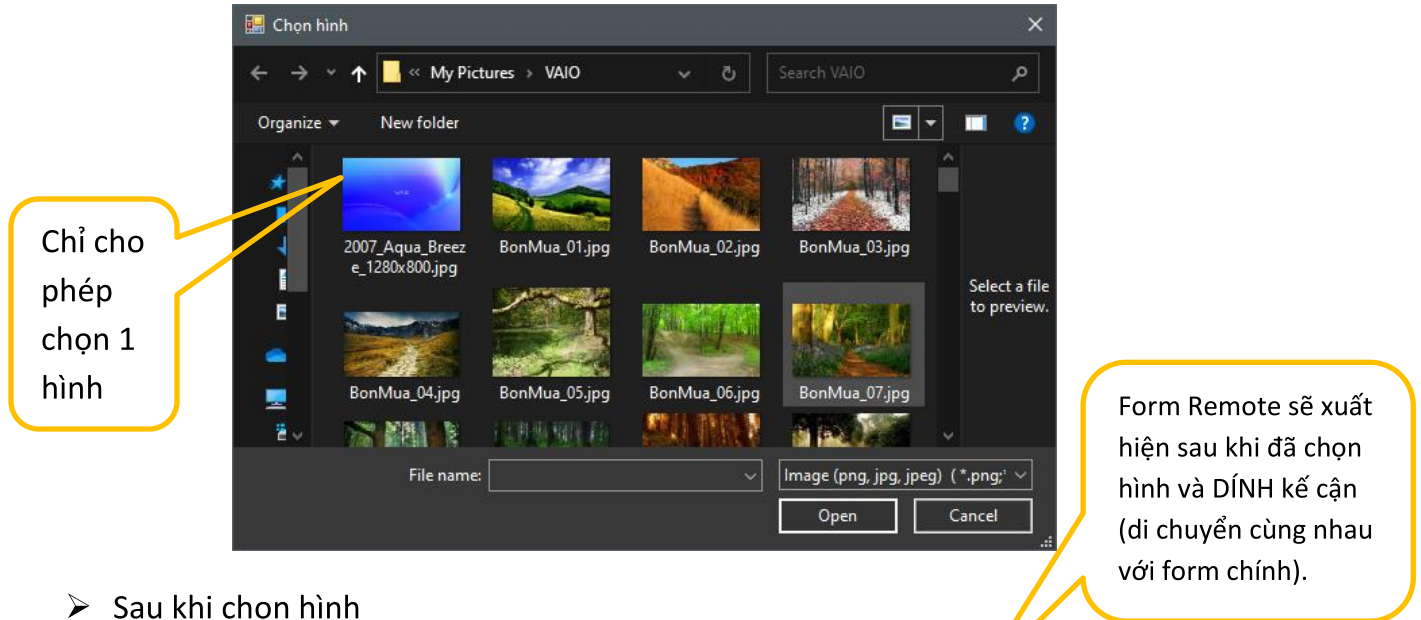
Dựa vào các control cơ bản để viết Chương trình trò chơi ghép hình với các nội dung cơ bản cần có:

- Cho phép lựa chọn hình ảnh bất kỳ.
- Cho phép lựa chọn số mảnh mỗi dòng hay cột theo một khoảng giá trị hợp lý.
- Khi New game thì phát sinh các mảnh đại diện với trạng thái và ở các vị trí ngẫu nhiên nhưng trong vùng hợp lý.
- Cho phép New game trong khi chơi.
- Tương tác game bằng thao tác với chuột hoặc bằng **Remote**.
- Có phần **giúp đỡ** cho người chơi.
- Kiểm tra thắng.

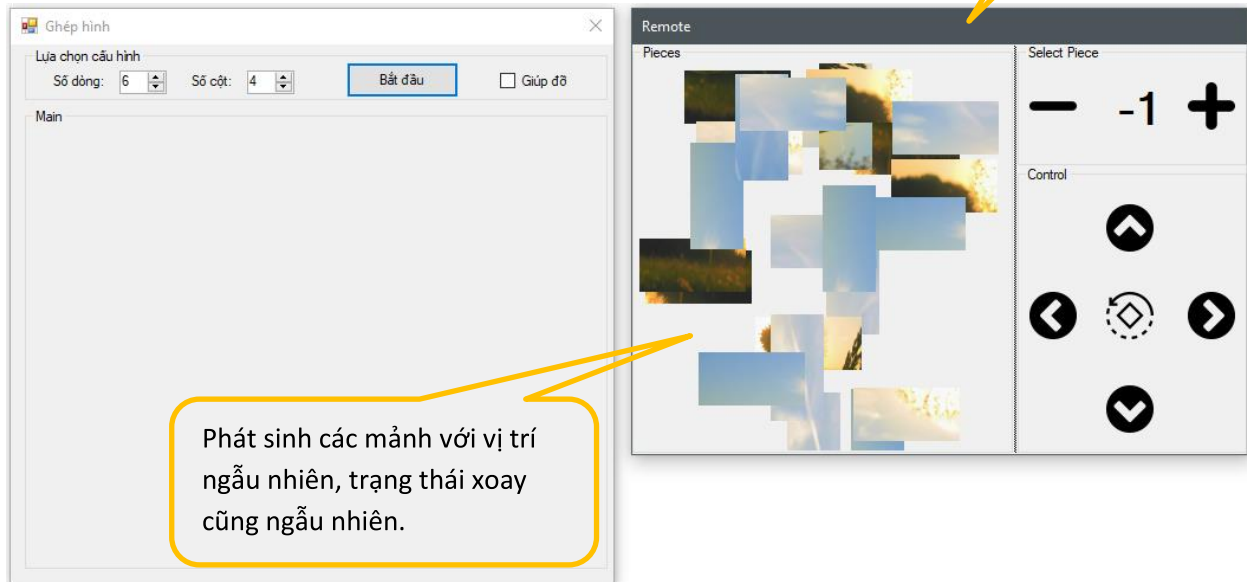


Lập trình Windows (project 01)

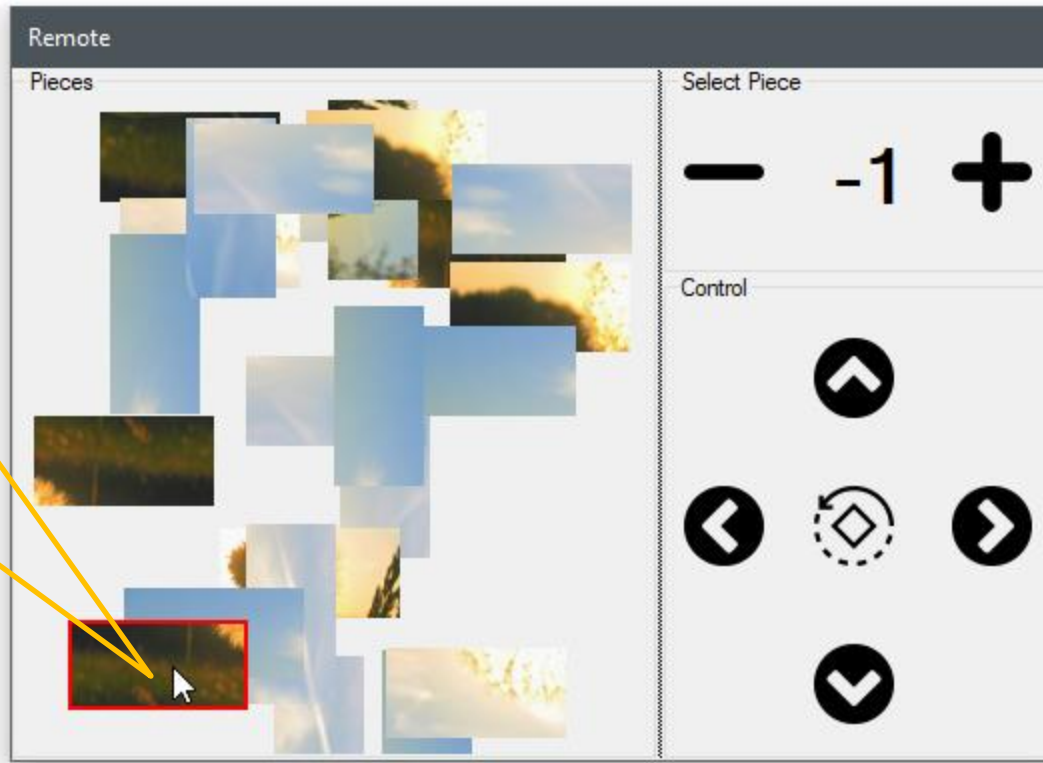
➤ Lựa chọn hình



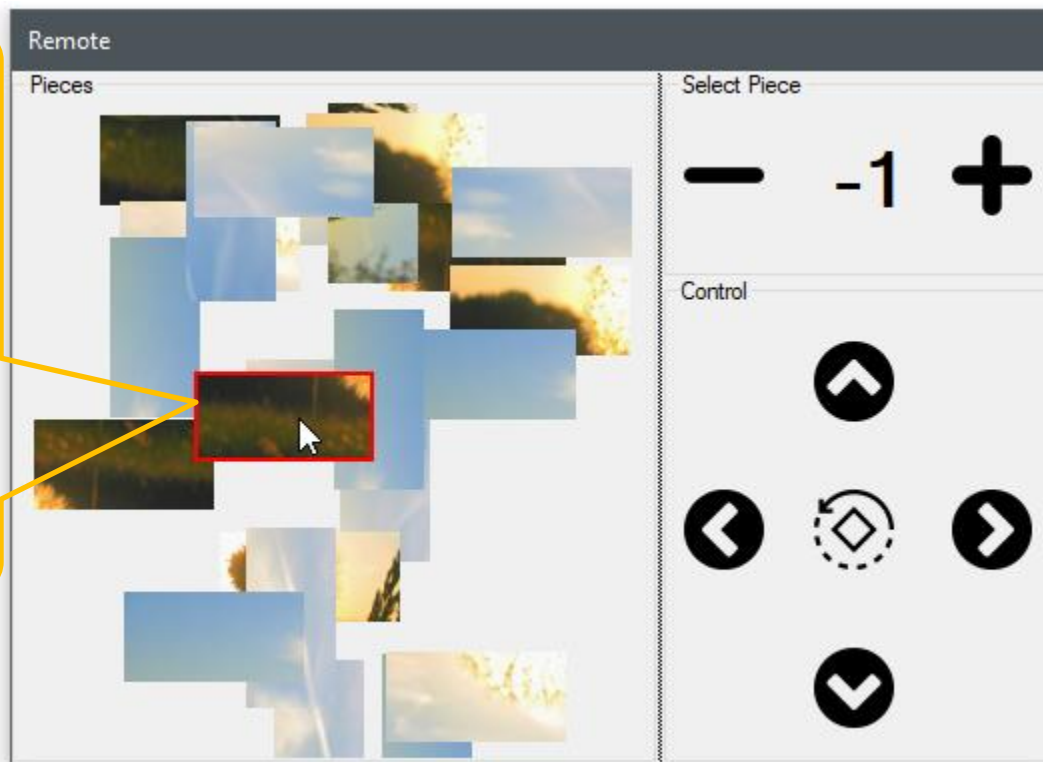
➤ Sau khi chọn hình



➤ Kéo thả để di chuyển các mảnh (có highlight)



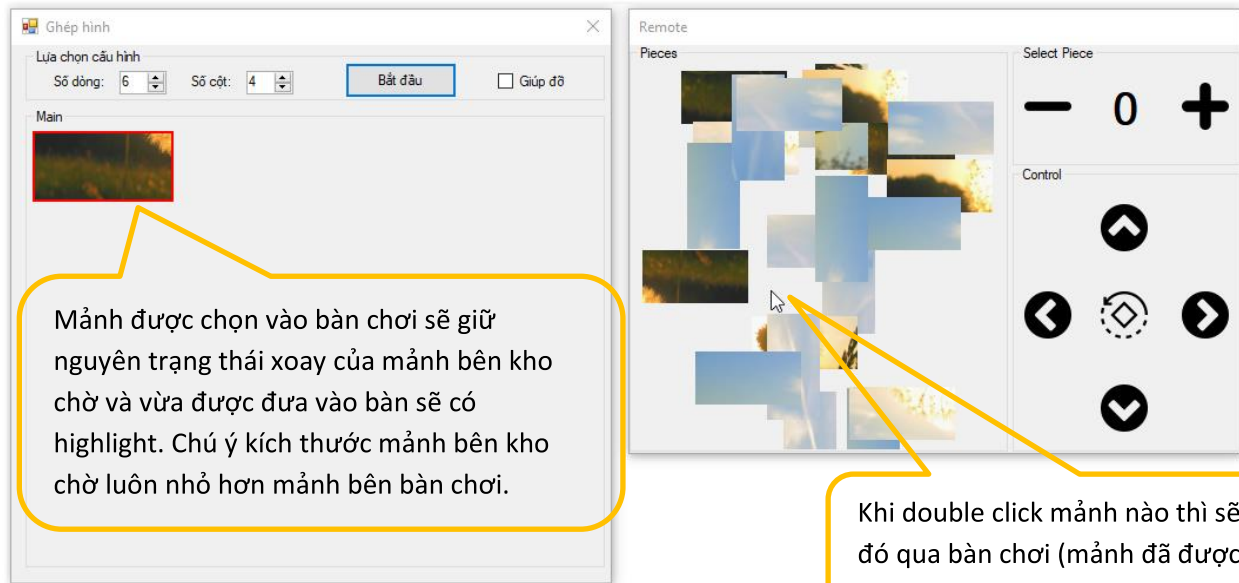
Nhấn giữ mouse để di chuyển mảnh, khi nhấn mouse thì mảnh sẽ được highlight.



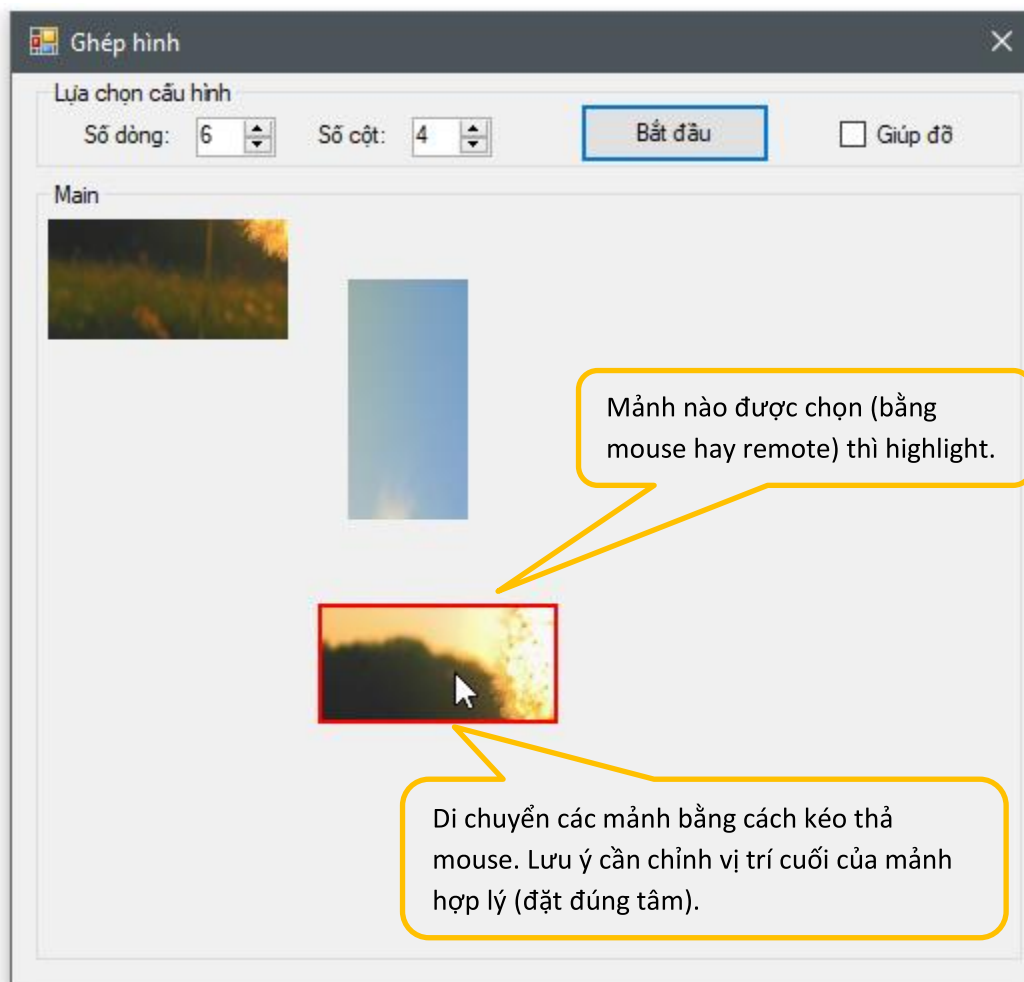
Khi thả mouse thì mảnh sẽ ở vị trí mới hợp lý (cần chỉnh lại nếu chưa hợp lý) và vẫn giữ highlight.

➤ Chọn mảnh sang bàn chơi

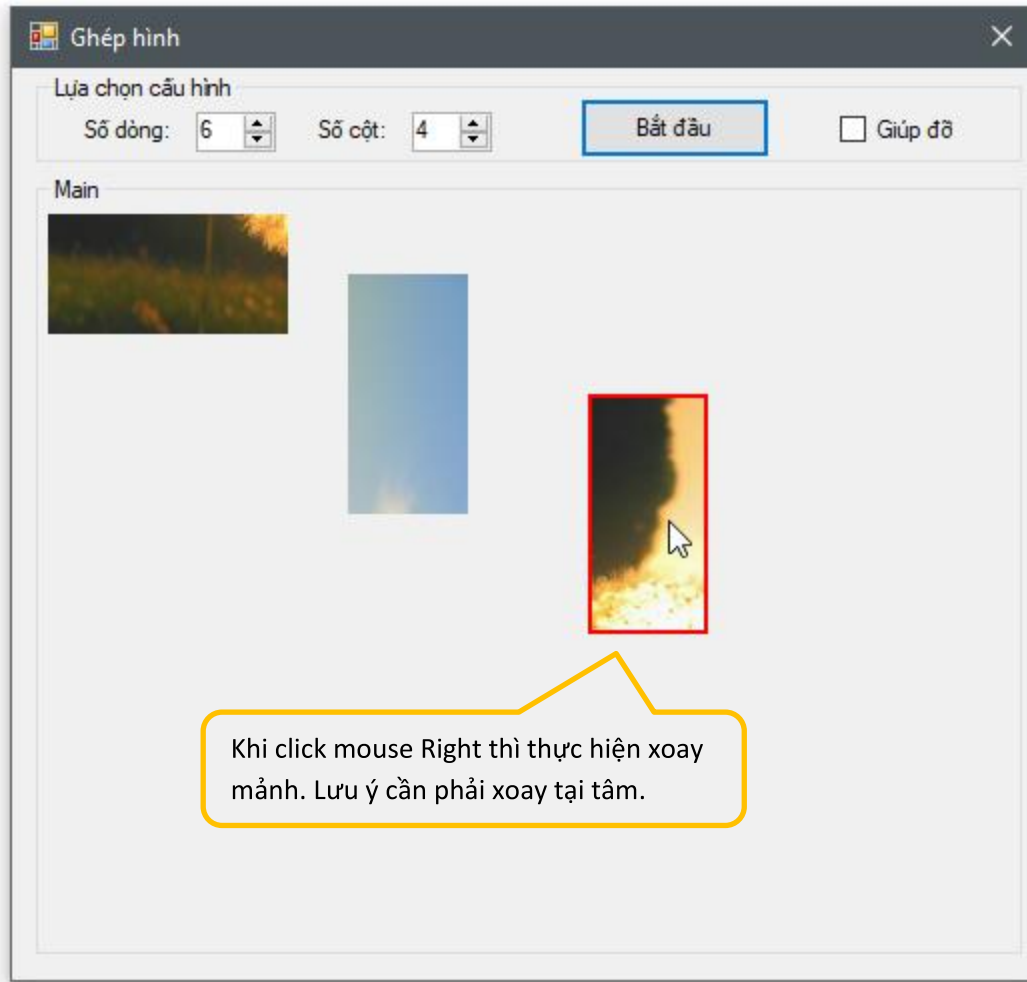
Lập trình Windows (project 01)



➤ Tương tác bên bàn chơi

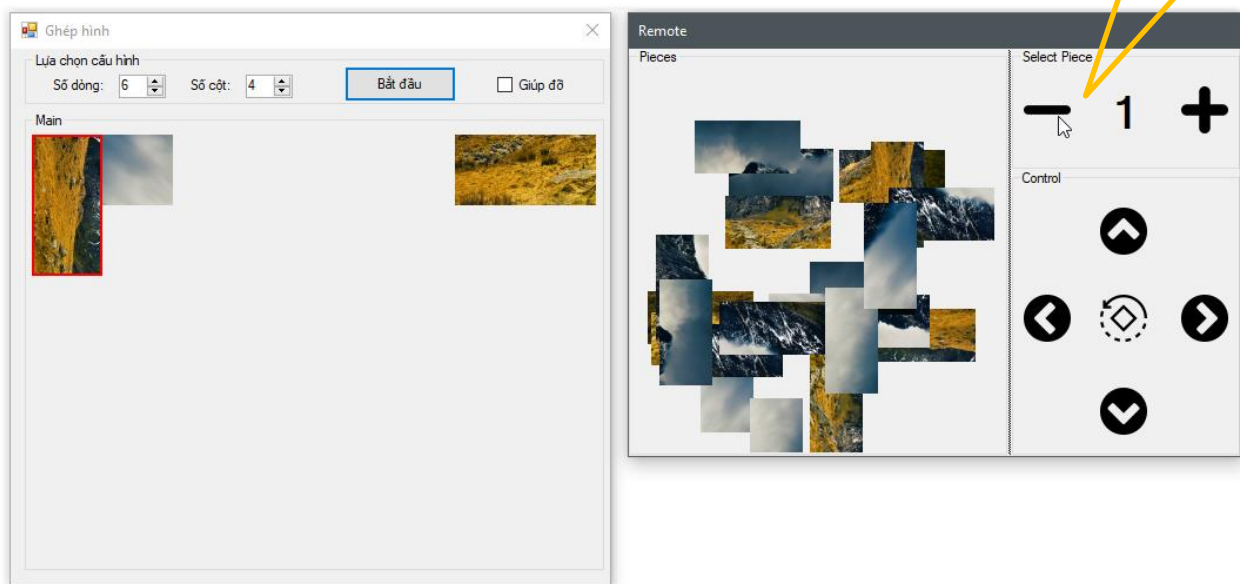


Lập trình Windows (project 01)

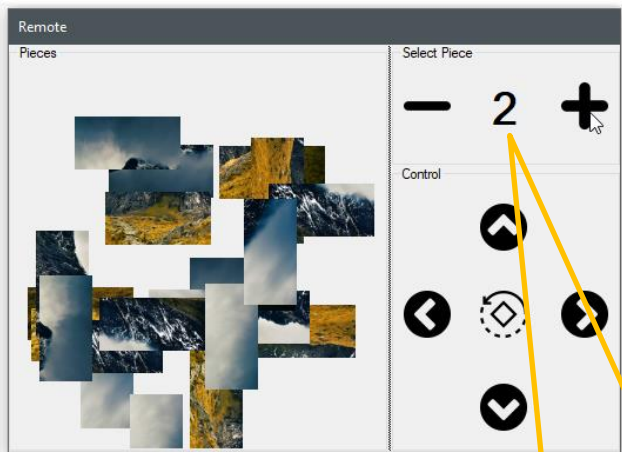
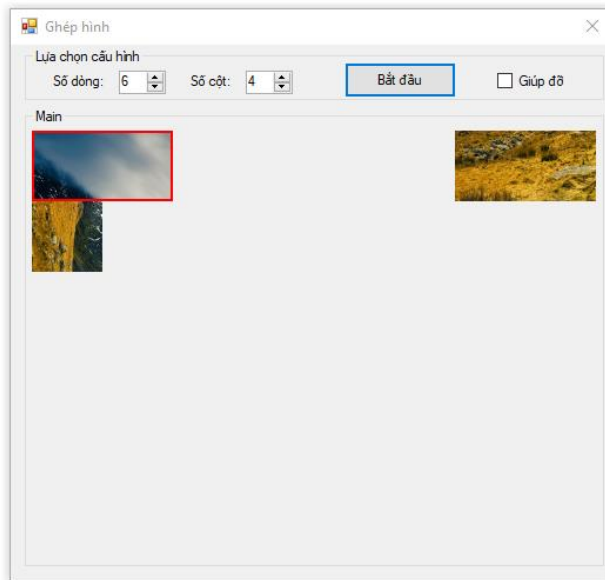


Nhấn + / - để thay đổi mảnh được chọn trên bàn chơi, chỉ số mảnh tính từ 1 và có tính xoay vòng.

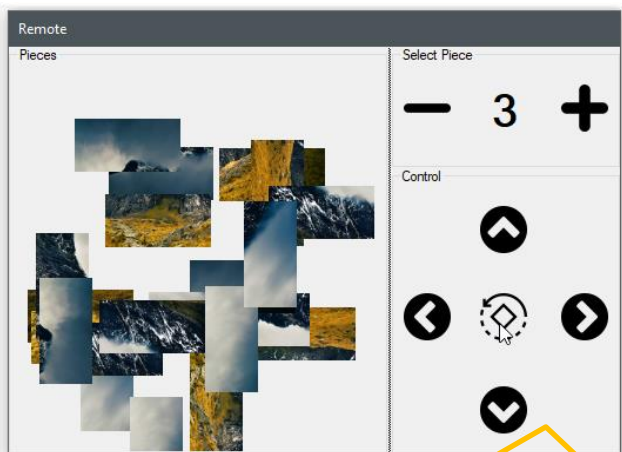
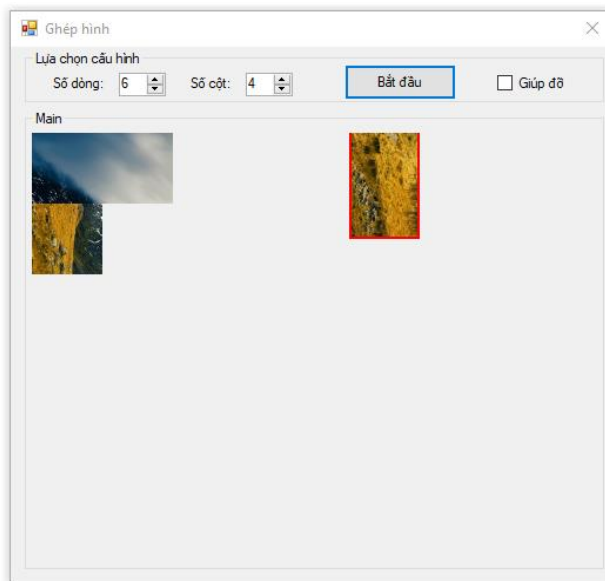
➤ Sử dụng Remote



Lập trình Windows (project 01)

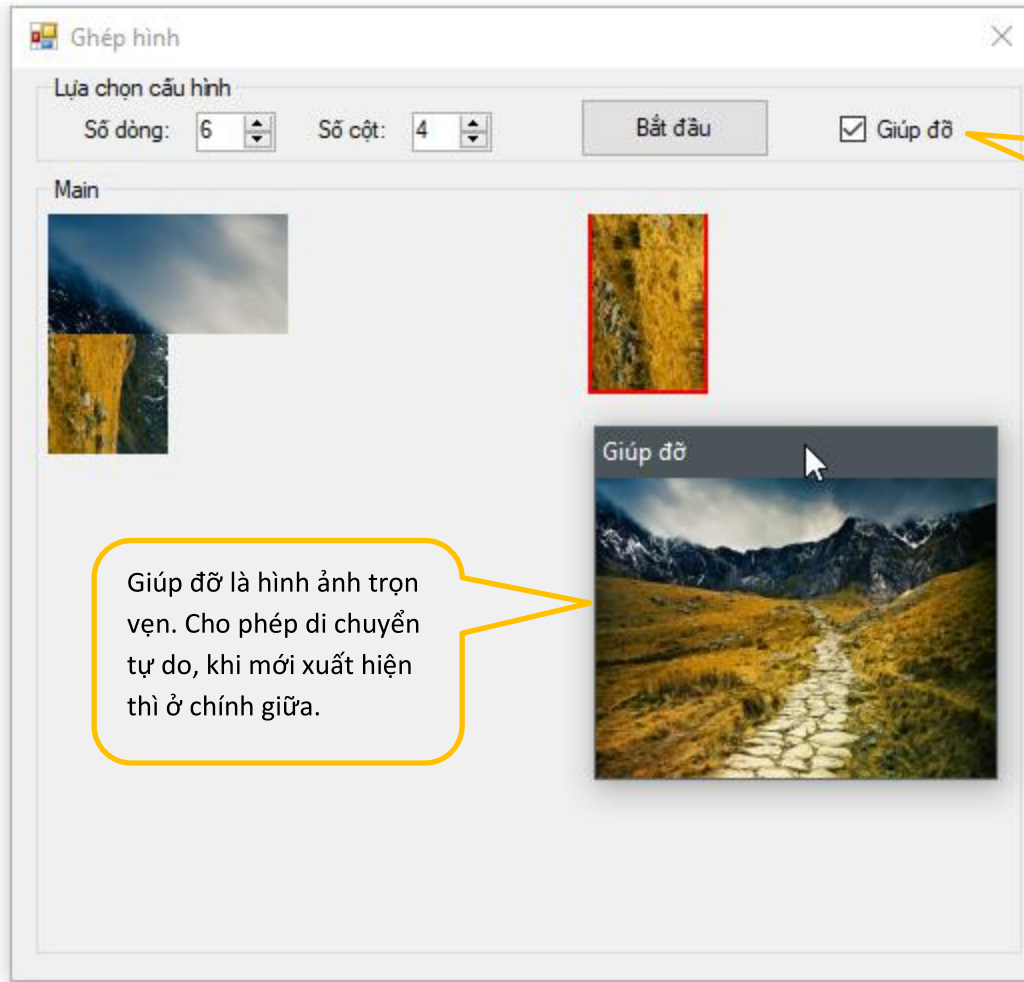


Chỉ số mảnh bàn chơi là chỉ số thứ tự mảnh được đưa vào bàn chơi.



Các nút hướng là di chuyển mảnh trên bàn chơi trên ma trận theo tâm, nút xoay là thực hiện xoay mảnh.

➤ Mở giúp đỡ



Các kỹ thuật cần có

1. Kỹ thuật xử lý cơ bản về Form, các control dạng container.
2. Kỹ thuật kéo thả control.
3. Kỹ thuật hiển thị hình ảnh.
4. Kỹ thuật cắt hình.
5. Kỹ thuật truyền event.

Hướng dẫn cơ bản

1. Tự học và sáng tạo.
2. Demo trên lớp (dựa vào sự kiện chuột).
3. Sử dụng control có sẵn là PictureBox.
4. Demo trên lớp (dựa vào lớp Graphics).

Thời gian hoàn thành

Trong vòng 3 tuần kể từ ngày ra đề.