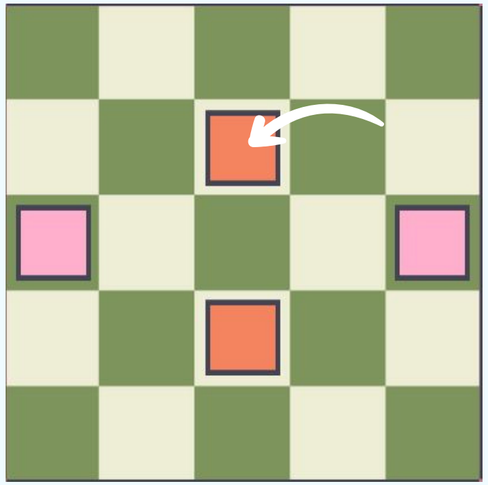
Monster Match

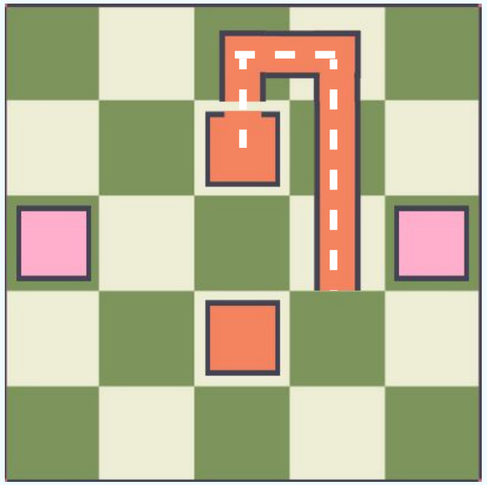
By Nguyễn Thị Ngọc Thúy

Tổng quan về game

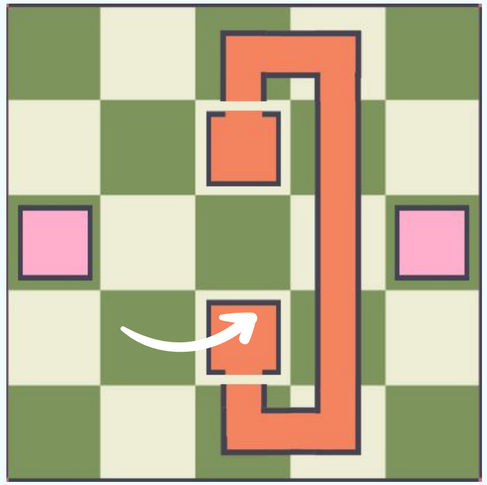
Luật chơi :



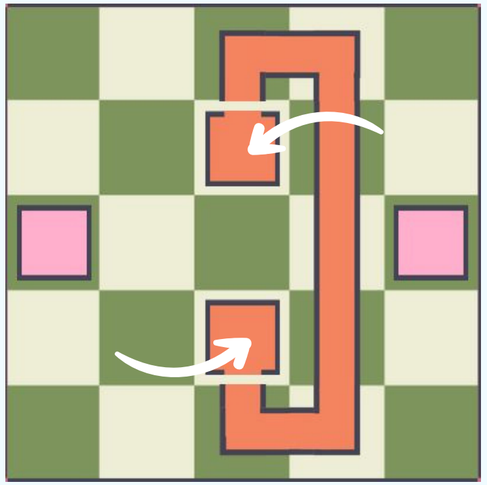
Nhấn chuột trái vào một trong hai ô cùng màu để bắt đầu



Di chuột để vẽ đường đi



Nhấn chuột trái vào ô còn lại để kết thúc một lượt



Nếu 2 ô đã được nối, khi nhấn chuột trái vào một trong hai ô thì sẽ thu hồi lại đường đã vẽ

GSIntro

- Hiệu ứng đậm dần
- Thời gian : 3.5s
- Hết GSIntro -> GSMenu

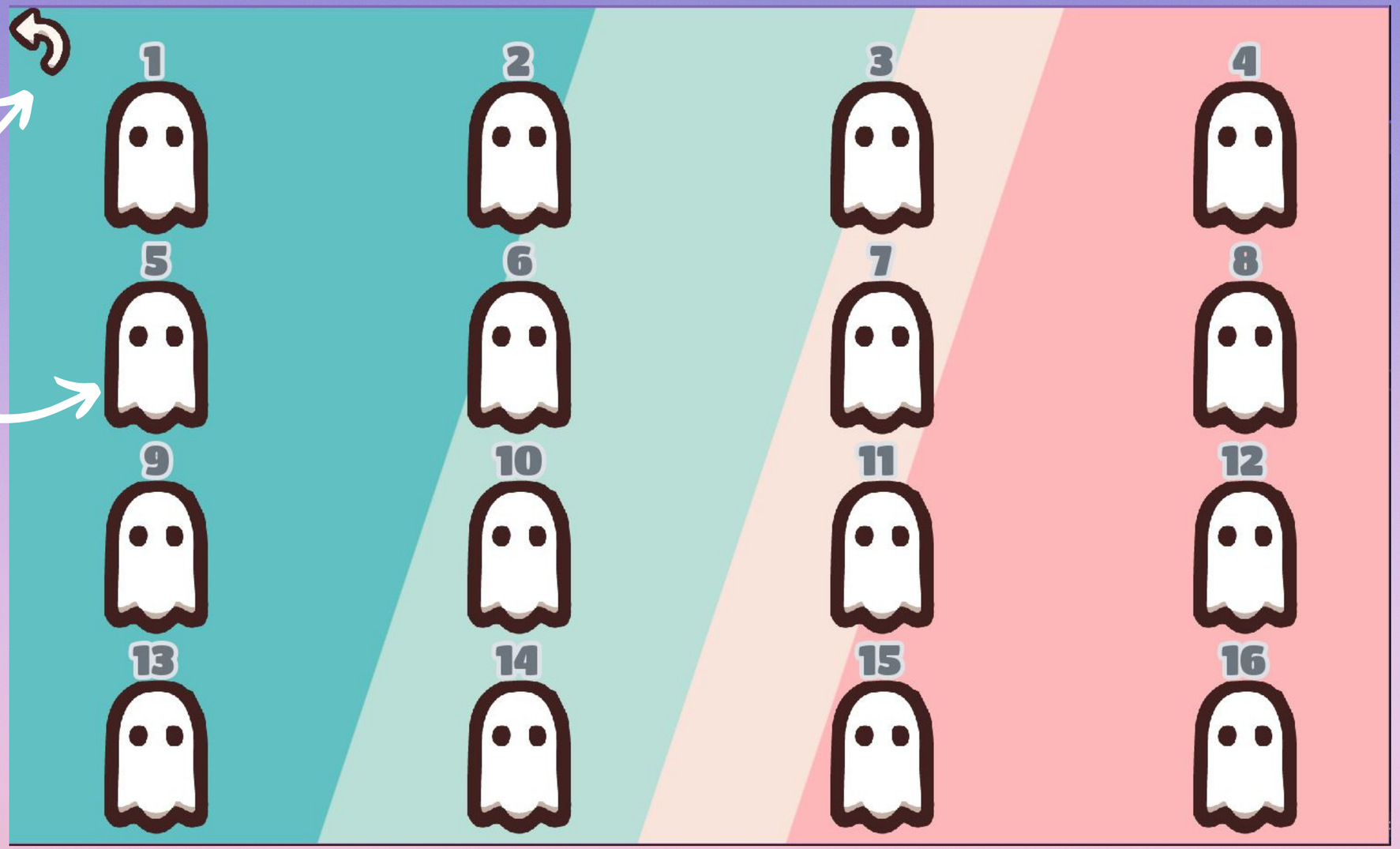
GS Menu

Kết thúc game
MONSTER MATCH
Chuyển sang GS Level
PLAY
SETTING
ABOUT
Chuyển sang GS GS About
Chuyển sang GS Setting

GS Level

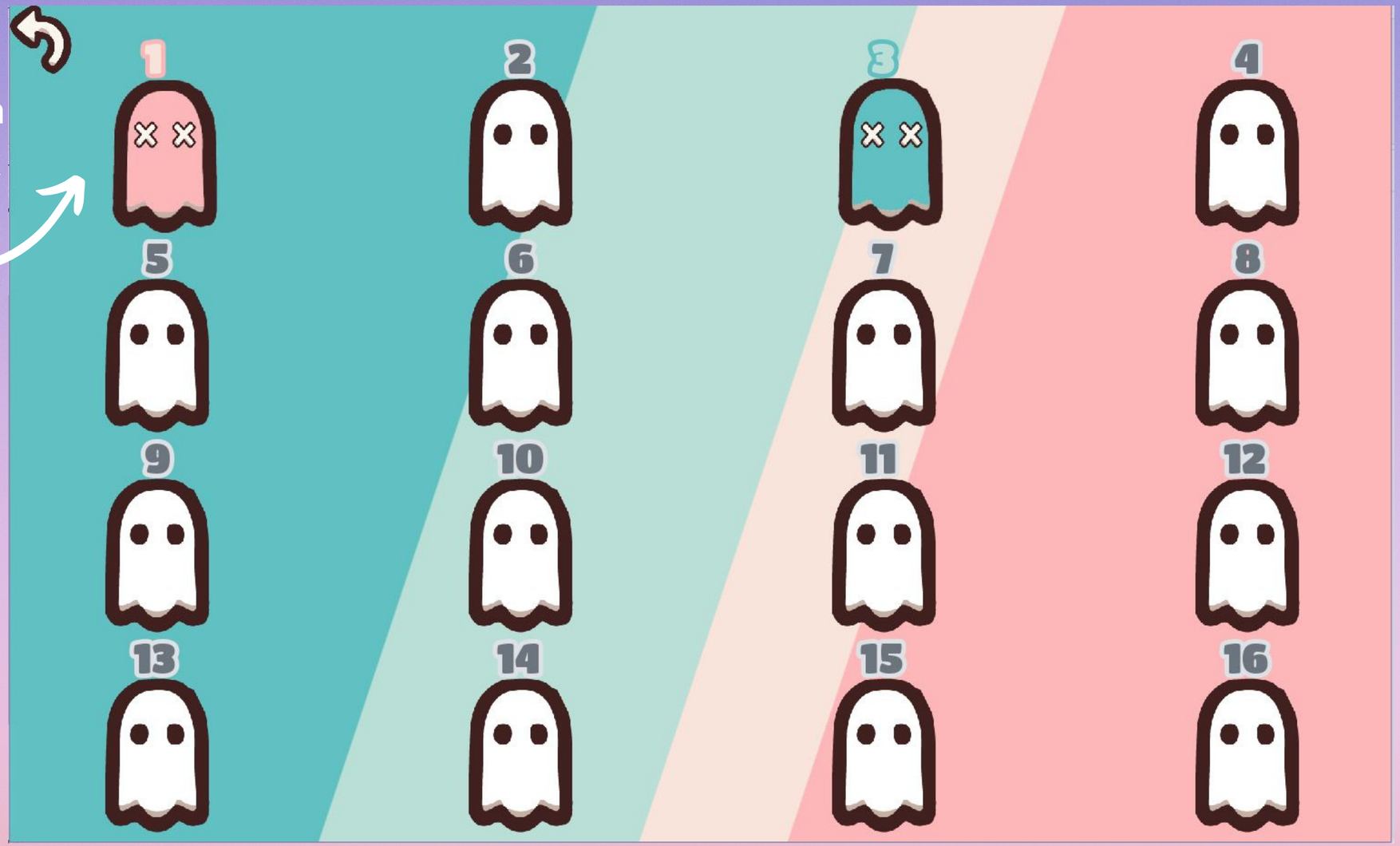
Chuyển về GSMenu

Chuyển sang GSPlay theo level



GS Level

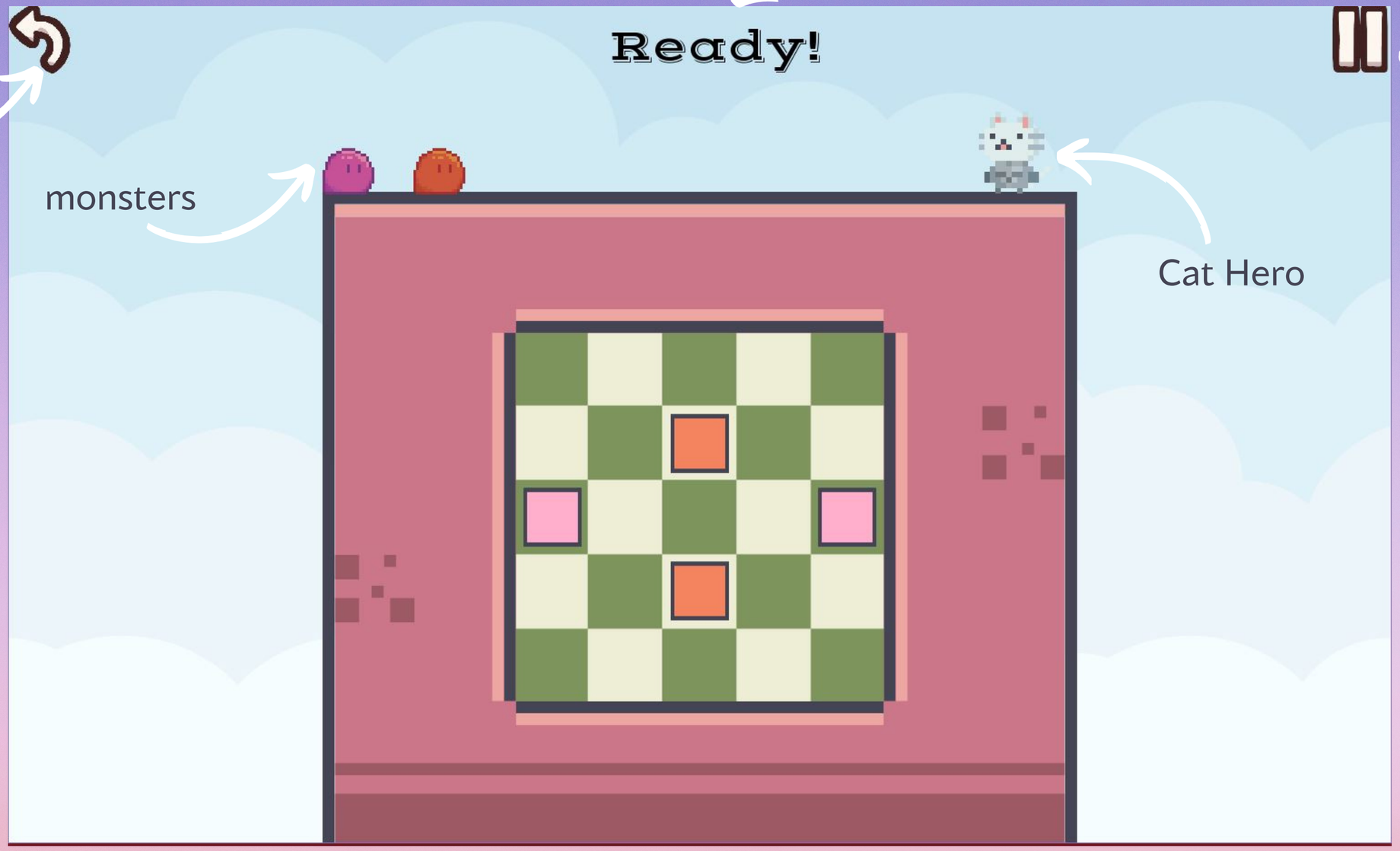
Nếu level đã hoàn thành thì sẽ được đổi màu



GS Play

Trạng thái (Ready, Start, Drawing, Revoke, End)

Chuyển về GSLevel



monsters

Cat Hero

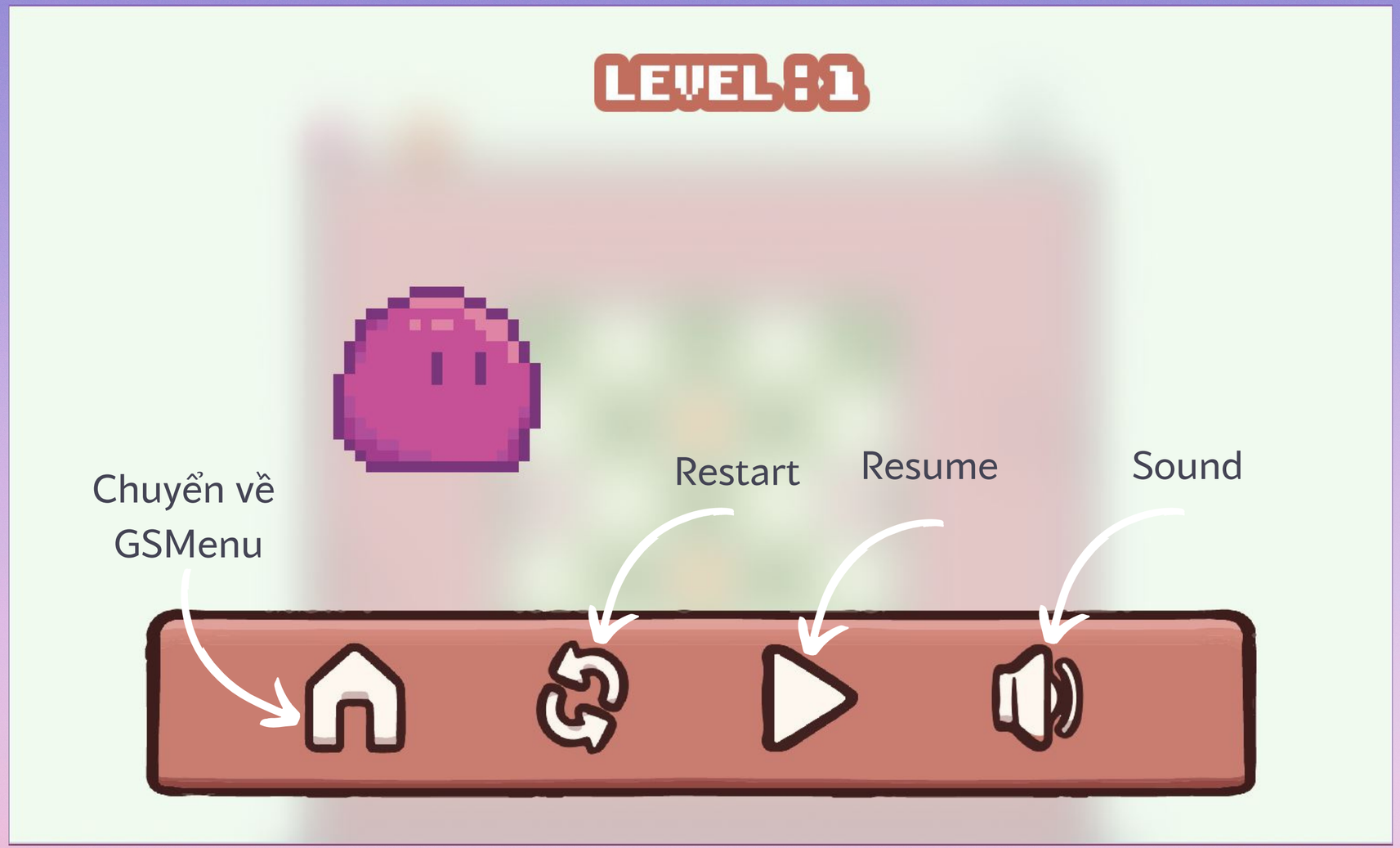
Chuyển sang GSPause

GS Play

Khi 2 ô được nối thì monster chuyển từ IDLE -> DIE

Khi 2 ô được nối thì Cat chuyển từ IDLE -> ATTACK -> IDLE

GS Pause

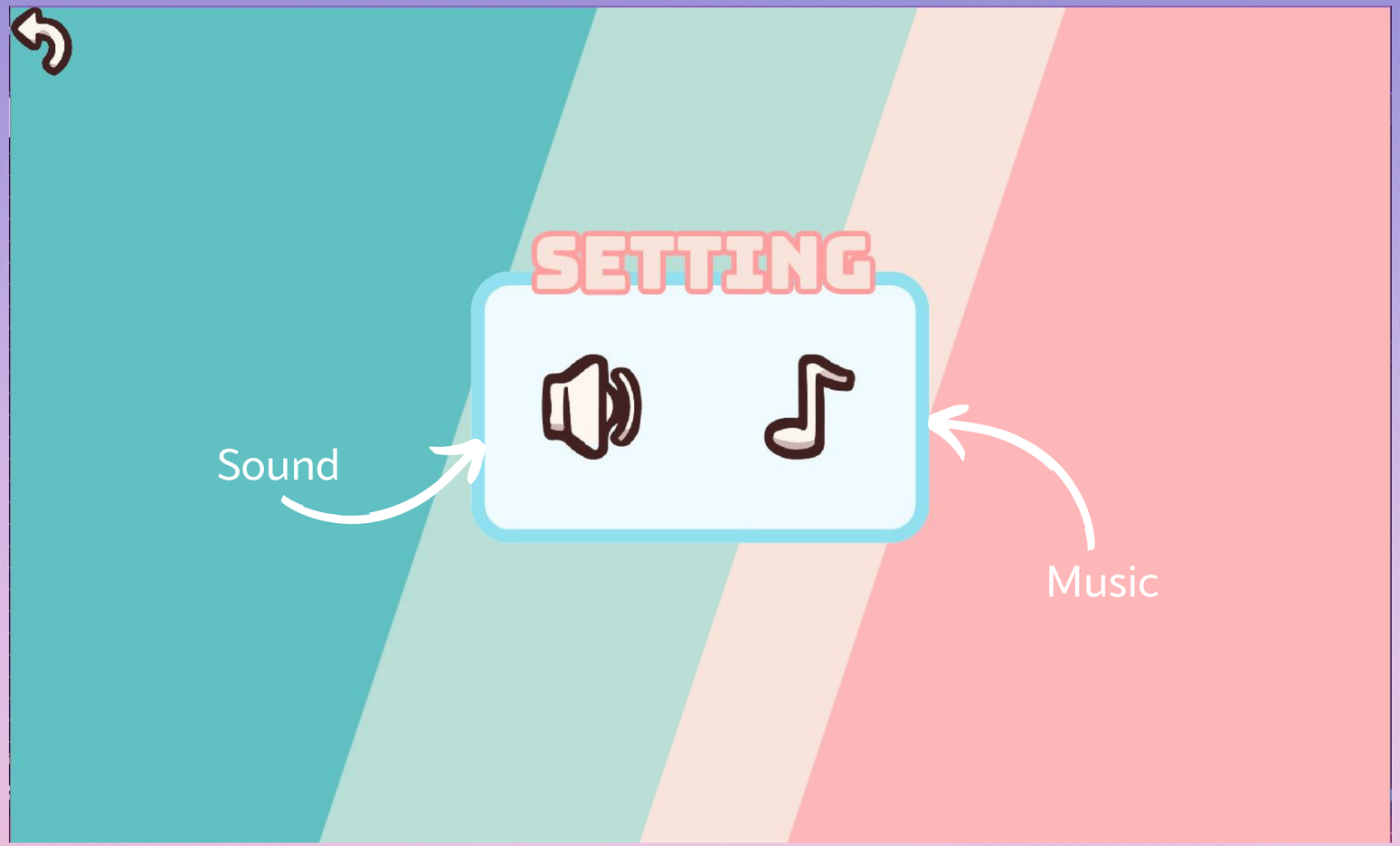


GS End

LEVEL COMPLETED
Chuyển về GSLevel
Restart
Next level

LEVEL COMPLETED
Nếu level 16 thì không có next level

GS Setting



GS About

HOW TO PLAY
Connect the dots to help Cat Hero defeats the Monsters.
Left-click one of two dots to start a turn
Move the mouse to draw the line
Left-click the other dot to end the turn
Created by Nguyen Thi Ngoc Thuy
Github : Wos2610

Giải thích Source Code

Game Manager

Resoure Manager

- Add(), Remove(), Get() với Texture, Font, Music, Sound.
- Check() và Set() với m_allowMusic, m_allowSound (Bật tắt âm thanh trong game).
- Play(), Pause(), Stop() và Update() với Music .
- Play() với Sound (cập nhật âm thanh trong game).
- Preload() với Sound + Music
- SetCursor (Thay đổi con trỏ chuột trong GS Play).
- Setter(), Getter() đối với: m_level, m_isNextLevel .

Game Objects

- Enemy : ESIdle, ESDeath
- Player : PSIdle, PSDeath, PSAttack
- Animation
- Game Button
- Block :

  setter(), getter() với x , y, r (row) , c(col), m_isConnected(check xem đã được nối chưa)

  Init(), Update(), Render()
- Match:

  InitBlock()

  InitBoard()

  CalGridSize()

  startDrawing(), revokeDrawing(), drawing(), endDrawing()

  nextTurn(), runTurn()