Lập trình game Tài Xỉu (SicBo)

**A, Mục tiêu:**

* Làm một dự án game **đơn giản** cho bài thi lập trình cuối kỳ.

**B, Phương tiện và Tài liệu:**

* Luật chơi: <https://sanhrong.com/game-tai-xiu/luat-choi>
* Phương tiện: Visual Studio Code, SDL.
* Vẽ xúc sắc: <https://stackoverflow.com/questions/10081275/drawing-dice-in-a-windows-c-program> (SDL), <https://www.geeksforgeeks.org/dice-simulator-with-sound-using-graphics/> (Graphic), <https://community.khronos.org/t/how-to-draw-throw-a-dice/68893/7> (Open\_GL).
* Mô phỏng game: https://www.youtube.com/watch?v=V6jqjYC-uKw

**C, Các chức năng:**

1. **Các chức năng chính:**

* Tiền trong game.
* Các hàm random 3 xúc sắc.
* Các hàm ăn tiền với tỉ suất: **Cược tài và xỉu, cược bộ đôi đồng nhất (bình thường và cụ thể), cược bộ ba đồng nhât (bình thường và cụ thể), cược cặp, cược số.**
* Hình ảnh lăn xúc sắc trong SDL.
* Các hàm event.

1. **Các chức năng phụ (có thể bổ sung):**

* Tăng/Giảm một số.
* Min/Max số tiền cần đặt.
* Nhiều người chơi.
* Âm thanh Tài/Xỉu.
* Can thiệp của nhà cái.
* Thành tựu.

**D, Số liệu:**

**E, Thảo luận và phân tích vấn đề:**

**F, Kết luận:**