

**BỘ GIÁO DỤC VÀ ĐÀO TẠO**

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC NÔNG LÂM TP.HCM**

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

-----🙞🙜🕮🙞🙜-----

A green circle with white text and tree branches and a book

Description automatically generated

**BÁO CÁO GIỮA KÌ**

**ĐỒ HỌA MÁY TÍNH**

**ĐỀ TÀI:**

**TRÒ CHƠI BẮN RỒNG JAVA 2D**

GVHD: ThS. Lê Phi Hùng

Sinh viên thực hiện : Ngô Thanh Tân - 21130529

Mục lục

[I. **Mục tiêu**: 2](#_Toc179480343)

[II. **Chi tiết chức năng**: 2](#_Toc179480344)

[**Người chơi** 2](#_Toc179480345)

[**Kẻ địch:** 2](#_Toc179480346)

[**Boss:** 2](#_Toc179480347)

[**Va chạm và thanh máu:** 2](#_Toc179480348)

[**Kết thúc trò chơi:** 3](#_Toc179480349)

[**Tạm dừng:** 3](#_Toc179480350)

[III. **Công nghệ sử dụng**: 3](#_Toc179480351)

1. **Mục tiêu**:

Xây dựng một trò chơi bắn rồng đơn giản, trong đó người chơi điều khiển rồng để tiêu diệt kẻ địch.Ngoài ra,thông qua đồ án này để hiểu thêm về Đồ họa máy tính.

1. **Chi tiết chức năng**:

## **Người chơi**

* Người chơi điều khiển rồng bằng phím A (trái) và D (phải).
* Nhấn phím Space để bắn cầu lửa.
* Mỗi lần người chơi bắn, cầu lửa sẽ di chuyển từ vị trí của rồng đến vị trí của địch.

## **Kẻ địch:**

* Các con rồng ở phía địch sẽ được respawn liên tục từ trên màn hình xuống để tấn công người chơi.

## **Boss:**

* Boss di chuyển trong màn hình, vừa tấn công vừa tránh né các đòn bắn của người chơi.
* Boss có khả năng bắn cầu lửa về phía người chơi

## **Va chạm và thanh máu:**

* Nếu cầu lửa của người chơi bắn trúng kẻ địch,kẻ địch sẽ bị tiêu diệt.
* Nếu cầu lửa của người chơi bắn trúng boss, máu của boss sẽ giảm.
* Nếu cầu lửa của boss trúng người chơi, máu của người chơi sẽ giảm.
* Nếu rồng ở phía kẻ địch đâm trúng hoặc di chuyển xuống cuối màn hình,máu của người chơi sẽ bị giảm

## **Kết thúc trò chơi:**

* Khi máu của người chơi về 0 , trò chơi kết thúc.
* Nếu người chơi qua vòng 1 bằng cách đạt được 100 điểm sẽ chuyển qua đánh với boss. Nếu boss bị đánh bại, người chơi thắng.

## **Tạm dừng:**

* Người chơi bấm Enter để tạm dừng game đang hoạt động và bấm thêm lần nữa để trở lại hoạt động.

1. **Công nghệ sử dụng**:

Ngôn ngữ: Java

Thư viện: Java Swing và Graphic2D để vẽ giao diện, xử lý ảnh và hoạt họa.