Link: https://www.canva.com/design/DAF5fTOdyE8/ABAp\_Vg213KZw38vU8SqTA/edit

NỘI DUNG SLIDE

1: Xin chào các bạn. Hẳn là ai trong chúng ta đã từng chơi bất kỳ một trò chơi nào đó trong đời, chơi game có thể giúp cho chúng ta thư giãn, giải tỏa bớt căng thẳng hay mệt mỏi. Nhưng đi cùng với điều đó thì có một số trò chơi gây tác dụng ngược lại. Và hôm nay mình xin giới thiệu cho các bạn về một tựa game từng rất nổi trong cộng đồng mạng do người Việt Nam tạo ra. Game được biết đến không những bởi độ khó khi chơi mà còn tạo ra sự khó chịu cho người chơi đó là FlappyBird. Mình chọn đề tài làm game là bởi vì nó khá là thú vị và cũng muốn thử thách bản thân tìm tòi những cái mới và áp dụng những cái đã học.

2. Các chức năng của game là

Nhiệm vụ chính của mn sẽ phải điều khiển chú chim vượt qua các trở ngại bằng cách nhảy lên khi ấn bất kỳ một phím nào. Vượt qua càng nhiều thì điểm càng cao.

Tạo màn hình chờ khi bắt đầu game: Hướng dẫn người chơi sẽ ấn 1 phím bất kỳ để bắt đầu chơi.

Mỗi lần nhấn thì chú chim sẽ nhảy lên 1 đoạn và đầu chim sẽ hướng chéo lên trên

Sau đó thì chú chim lại quay ngang và rơi từ từ xuống.

Các ống sẽ có vị trí random và phải lách qua chúng một cách khéo léo.

Mỗi lần vượt qua ống thì bạn sẽ được thêm 1 điểm.

Điểm số của bạn sẽ được hiện ngay bên góc trái trên của màn hình.

Khi bạn đạt 10 điểm thì game sẽ tăng độ khó lên lv2(hiển thị bên góc trên phải), lúc này thì chướng ngại vật sẽ di chuyển nhanh hơn

Khi Chạm ống vị trí bất kỳ hoặc chạm đất thì chú chim sẽ bị chết.

Khi đó thì màn hình game over sẽ hiện ra: Bao gồm điểm của bạn vừa chơi được, số điểm cao nhất bạn đạt được

Nếu bạn muốn chơi lại thì lại nhấn phím bất kỳ để chơi, điểm cao nhất sẽ luôn lưu lại bên góc trái dưới của màn hình game để theo dõi

3. Bản thân học được gì khi làm case này:

Hiểu hơn về cách vẽ trong thẻ canvas: Vẽ chữ, vẽ ảnh

Cách xử lý di chuyển hình vẽ một cách hợp lý để đạt được điều mình muốn

Hiểu thêm về cách xây dựng các đối tượng, cũng như sự tương tác giữa chúng. Cụ thể ở đây chúng ta có các đối tượng như là chim, ống.

Hiểu về cách xây dựng các bước từ nhỏ đến lớn để giải quyết một case

4. Khó khăn khi làm case này:

Khó khăn nhất trong việc nghĩ điều kiện khi con chim chạm ống và thua game. Phải tính toán tọa độ sao cho hợp lý.

Tạo điều kiện cho ống xuất hiện random và lặp lại.

5. Mong muốn nâng cấp thêm: tạo user người chơi và lưu lại các vị trí điểm cao.