

Các tiêu chí đánh giá BTL2: Tạm gọi tên “Tiny football”

Chú ý: sinh viên được khuyến khích tạo ra các game khác chỉ cần đạt được các tiêu chí của bài toán

Phần bắt buộc:

+ Có các đối tượng (cầu thủ): (2đ)

- chỉ 1 cầu thủ (dạng bóng bàn): +1đ

- Nhiều hơn 1 cầu thủ: +1đ

+ Keyboard input: (3đ)

- Sử dụng các phím ({up, down, left, right} and {w, s, a, d}) cho việc di chuyển 1 hoặc 1 group đối tượng: +2đ

- Có khả năng active 1 hoặc 1 nhóm đối tượng riêng biệt để điều khiển: +1đ

+ Tương tác giữa các đối tượng: (3đ)

- Bóng có va chạm với mặt phẳng (4 cạnh biên của khung hình) và phản xạ: +1đ

- Bóng có va chạm với mặt phẳng (4 cạnh biên của khung hình) và phản xạ **đúng**: +1đ

- Bóng có va chạm với các vật thể khác trong game và phản xạ: +1đ

+ Có output điểm số của người chơi: 1đ

+ Có chế độ 2 người chơi (điều khiển bằng 2 tổ hợp phím khác nhau): 1đ

Phần thưởng:

+ Có thêm 1 ngoại lực làm thay đổi hướng của quả bóng

+ Có thêm chế độ Player vs Computer với AI có thể chấp nhận được

Phần thưởng đặc biệt: Nhóm có game ấn tượng nhất sẽ được cộng điểm môn học.