**BÁO CÁO BÀI TẬP LỚN**

Môn học: Lập trình nâng cao (INT 2202 hè 2019).

Sinh viên: Nguyễn Ngọc Phong.

Mã SV: 17021314.

Game: T-rex run.

1. Mô tả trò chơi: người chơi điều khiển 1 chú khủng long nhảy qua các vật cản phía trước.
2. Các đối tượng cần phải code:

* Dino ( khủng long).
* Barrier (vật cản).
* Background.
* GameOverMessage.
* Status.
* Menu

1. Tương tác giữa các đối tượng:

Background di chuyển tạo hiệu ứng giống như Dino đang chạy. Người chơi sử dụng nút Space để điều khiển Dino nhảy qua Barrier. Nếu va vào Barrier -> thua game.

1. Đồ họa:

Sử dụng thư viện SFML viết từ C++.

1. Các tính năng:

* Tính điểm.
* Replay.
* Tăng tốc độ theo thời gian.

1. Chức năng đã hoàn thành được:

* Các đối tượng trong game. Chưa hoàn thành menu và các tính năng.