**Thông: balloon generator**

boolean finishRound ()

Kiểm tra tất cả balloon trong balloonList đã pop hết chưa

Nếu hết rồi : return true

void createBalloon ()

Tạo balloon càng ngày càng nhiều, mạnh

tạo balloonList mới mỗi round

clear bulletList khi hết round

Extend balloon classes

Cắt bỏ mấy cái button ko cần trong hình nền

Cắt balloon

**Thắng: Weapons**

Extend weapon classes: dart, bomb, laser

void pop ()

Kiểm tra weapon touch balloon,

trừ health của balloon,

nếu health =0 thì balloon đã popped -> balloon.status = 2

Nếu là laser thì bay xuyên qua

Nếu là dart thì đạn biến mất -> status = 1

Nếu là bomb thì nổ xung quanh

Viết mỗi class mỗi pop() riêng

**T.Long: Tower**

Extend Tower classes

void shoot () cho Tower class

kiểm tra có balloon nào trong tầm bắn ko

nếu có: tạo đạn tương ứng với tower đó,

gán vx,vy cho đạn,

append đạn vào weaponList

delay một chút, mỗi class tower có delay time khác nhau

**Kiệt : Buttons**

Extend button classes

Tọa độ: nhập tạm

Tập trung viết void action (), nội dung đã comment trong code

saveGameButton, loadGameButton, highScoreButton: chỉ nhập tọa độ, ko viết action vì đó là của V.Long

**V.Long: void action () của saveGameButton, loadGameButton, highScoreButton**

action của saveGameButton: save tất cả vào file text: track, towerList, health, money, …

action của loadGameButton:

đọc từ file text, tạo lại track, towerList, health, money, …

Viết constructor của class track

action của highScoreButton:

đọc file đã lưu high score

so sánh round hiện tại của người chơi với high score

show ra màn hình

void checkHighScore ()

sẽ được gọi sau mỗi round

đọc file đã lưu high score

so sánh round hiện tại của người chơi với high score

nếu lọt vào top: cập nhật

**Nếu dư giờ:**

Làm tower quay khi bắn

Âm thanh

Thêm nhiều track