Thông: balloon generator

boolean finishRound ()

Kiểm tra tất cả balloon trong balloonList đã pop hết chưa

Hết rồi : return true

void createBalloon ()

Tạo balloon càng ngày càng nhiều, mạnh

Extend balloon classes

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

Kiệt : buttons

Extend button classes

Tọa độ: nhập tạm

Tập trung viết void action ()

saveGameButton, loadGameButton, highScoreButton: ko viết action vì đó là của V.Long