**Hướng dẫn phân công trò chơi chiến đấu** **Pokemon**

**Đặc điểm kỹ thuật chương trình**

**Pokemon**

Mỗi Pokemon phải có các thông tin sau. Làm thế nào nó được sử dụng là tùy thuộc vào bạn (một số có thể không được sử dụng ở tất cả).

1. Số Pokedex / ID
2. Tên
3. Loại (Lửa / Nước / Cỏ)
4. Sức khỏe
5. Đâu
6. Tốc độ
7. Di chuyển chính (Gây sát thương, Chi phí Mana) (Tất cả các Pokemon thuộc một loại đều có cùng Di chuyển chính)
8. Di chuyển thứ cấp (Gây sát thương nhiều hơn chính và tốn kém hơn Mana)
9. Di chuyển thứ ba (Có thể là bất cứ điều gì NGOẠI TRỪ thiệt hại thỏa thuận. Ví dụ: ảnh hưởng đến tốc độ hoặc tăng khả năng phòng thủ)

**Bộ di chuyển ví dụ cho loại nước**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tên** | **Vặn vẹo** | **Magikarp** | **Hơi** | **Tentacool** |
| **Di chuyển chính** | Vụ nổ nước | Vụ nổ nước | Vụ nổ nước | Vụ nổ nước |
| **Di chuyển thứ cấp** | Đại bác đại dương | Thác nước | Đại bác đại dương | Thác nước |
| **Nước đi thứ ba** | Rong biển chậm | Vỏ bảo vệ | Vỏ bảo vệ | Rong biển chậm |

Vụ nổ nước = 10 Dmg và có giá 5 mana

Ocean Cannon = 20 Dmg và có giá 10 mana

Thác nước = 15 Dmg và có giá 7 mana

Rong biển chậm = Tốc độ của đối thủ giảm 5

Shell Defend = Chịu sát thương ít hơn 50% trong hai lần tấn công tiếp theo

Một số loại Pokemon nhất định mạnh và yếu so với những loại khác. Nếu nó mạnh, thì nó sẽ gây ra nhiều sát thương hơn. Nếu nó yếu, nó sẽ gây ra ít sát thương hơn.

Lửa mạnh chống lại Cỏ và yếu chống lại Nước. Nước mạnh chống lại lửa và yếu chống lại Cỏ. Cỏ mạnh chống nước và yếu chống lại lửa.

**Giai đoạn trước trận chiến**

Khi chương trình bắt đầu, người dùng nên được yêu cầu chọn bốn Pokemon để tạo thành Pokemon của họ

nhóm (cách lựa chọn được thực hiện là tùy thuộc vào bạn)

Sau đó, họ nên được hỏi huấn luyện viên nào họ muốn chiến đấu từ một lựa chọn gồm bốn huấn luyện viên

Một huấn luyện viên trùm cuối (tên tùy thuộc vào bạn) phải có mặt trong các tùy chọn nhưng nếu người chơi của họ chưa đánh bại ba huấn luyện viên khác thì họ không thể chiến đấu với huấn luyện viên trùm cuối.

Khi một huấn luyện viên để chiến đấu được chọn, người chơi bước vào giai đoạn chiến đấu.

**Giai đoạn chiến đấu**

Cả người chơi và huấn luyện viên đều chiến đấu với Pokemon đầu tiên của họ.

Pokemon nào nhanh nhất đi trước (dựa trên tốc độ)

Pokemon chiến đấu cho đến khi một trong số chúng đạt 0 hoặc dưới 0 máu

Khi Pokemon đầu tiên bị đánh bại, người chơi hoặc người huấn luyện sau đó sẽ đưa ra Pokemon thứ hai của họ

Điều này tiếp tục cho đến khi tất cả Pokemon từ huấn luyện viên hoặc người chơi đã đạt 0 máu.

**Giai đoạn sau trận chiến**

Nếu Pokemon của người chơi đều đạt 0 thì họ đã thua trò chơi. (Nếu người chơi phải khởi động lại toàn bộ trò chơi hoặc có thể khởi động lại cuộc chiến với cùng một Pokemon là tùy thuộc vào bạn)

Nếu người chơi đánh bại huấn luyện viên thì họ nên quay lại menu nơi họ có thể chọn một huấn luyện viên để chiến đấu. Ở giai đoạn này, họ không thể chọn những huấn luyện viên mà họ đã đánh bại. (Làm thế nào các phản hồi cho điều này được cung cấp cho người chơi là tùy thuộc vào bạn)

Nếu họ đã đánh bại huấn luyện viên Lửa, Nước và Cỏ, bây giờ họ sẽ có thể chọn huấn luyện viên trùm cuối.

Ở giai đoạn này, bạn có thể yêu cầu tất cả Pokemon hồi phục trở lại đầy đủ, hoặc yêu cầu các vật phẩm để chữa lành Pokemon, hoặc hoàn toàn không cho phép Pokemon chữa lành.

**Giành chiến thắng trạng thái**

Người chơi sẽ thắng trò chơi nếu họ đánh bại tất cả các huấn luyện viên trong trò chơi

**Quy tắc chiến đấu** với **Pokemon**

Pokemon nhanh nhất có thể thực hiện động tác đầu tiên, sau đó quay luân phiên giữa người chơi và huấn luyện viên

Một Pokemon có thể thực hiện một động tác đến lượt mình

Pokemon tiếp tục thay phiên nhau cho đến khi một người giảm xuống 0 hoặc thấp hơn sức khỏe

Nếu một Pokemon hết Mana, sẽ có một hình phạt cho người chơi (chỉ có thể thực hiện cuộc tấn công đầu tiên, hoặc Pokemon ngất xỉu, v.v.)

Các huấn luyện viên tiếp tục chiến đấu cho đến khi tất cả Pokemon giảm xuống 0 hoặc thấp hơn.

**Phản hồi cho người chơi**

Đây là một trò chơi dựa trên văn bản, vì vậy bạn có thể cần phải sáng tạo cách bạn phản hồi thông tin cho người chơi.

Điều này có thể được thực hiện bằng cách thay đổi màu sắc của văn bản hoặc sử dụng các ký tự / ký hiệu văn bản để tạo hình ảnh giả.

Cần phải có rất nhiều hướng dẫn được đưa ra cho người chơi, để họ hiểu cách điều hướng trong trò chơi.

Cung cấp cho mỗi Huấn luyện viên một tuyên bố lối vào độc đáo có thể là một cách tốt để giúp trò chơi cảm thấy ít lặp đi lặp lại.

**Sử dụng tính ngẫu nhiên**

Không cần thiết phải có trong hướng dẫn cho bất cứ điều gì là ngẫu nhiên nhưng nó có thể giúp tạo ra một trò chơi thú vị hơn.

Ví dụ: thêm một cơ hội crit ngẫu nhiên có thể là một cơ chế tốt để đưa vào.

Ngoài ra, tất cả các Huấn luyện viên đều có thể có Pokemon được mã hóa cứng giống nhau mỗi khi bạn đối mặt với chúng và theo cùng một thứ tự.

**Ngoại lệ**

Bạn không bắt buộc phải thực hiện một trò chơi cân bằng. Cân bằng sức mạnh của Pokemon sẽ là một quá trình rất kịp thời và không bắt buộc cho việc này. Trọng tâm là sử dụng các kỹ thuật Hướng đối tượng để tạo ra các đối tượng có thể tương tác với nhau theo những cách thú vị.

Bạn không bắt buộc phải bao gồm bất kỳ hình ảnh nào trong dự án. Dự án nên dựa trên văn bản.

**Lời khuyên cho dự án**

Để có một dự án được tổ chức hiệu quả, dưới đây là các khuyến nghị bạn nên làm theo:

* Cần có một Lớp Pokemon mẹ khởi tạo thông tin về tất cả Pokemon
* Nên có ba lớp học dành cho trẻ em thuộc loại Lửa, Nước và Cỏ
* Tất cả các Pokemon riêng lẻ phải là các lớp Lửa, Nước và Cỏ con
* Không sao chép mã khi không cần thiết (hãy tìm những thứ có thể được tạo một lần trong cha mẹ)
* Huấn luyện viên nên giữ nhiều Pokemon trong một mảng
* Các tham số trong các hàm rất quan trọng để thành công, đôi khi bạn cần có một đối tượng Pokemon làm tham số.
* Tạo hàm để thay đổi một biến bên trong đối tượng nơi biến đang được thay đổi. Ví dụ: Không tạo hàm DealDamage(), thay vào đó tạo hàm TakeDamage().

**Trình**

Toàn bộ Thư mục dự án của bạn phải được bao gồm trong bài gửi của bạn, bao gồm tất cả các Tệp tiêu đề và Tệp văn bản được sử dụng cho dự án của bạn.

Việc không bao gồm mọi thứ có thể cản trở bạn đạt được điểm tốt.

**Câu hỏi**

Bạn có một số quyền tự do trong dự án này trong cách thức hoạt động của nó, vì vậy bất kỳ câu hỏi nào về những gì bạn nên / không nên bao gồm sau đó hãy hỏi tôi hoặc gửi email cho tôi theo david.h@buv.edu.vn