**Text

Description automatically generated with medium confidence**

**PRU211M PROJECT REPORT**

**C# Game Unity**

**–Hanoi, Jan 01, 2023 –**

**Table of Contents**

I. Project Report

1. Status Report

2. Team Involvements

3. Issues/Suggestions

II. Software Design Document

1. Flowchart game

2.  Detail

2.1 Character

2.2 Ụ Súng

2.3 Đạn

2.4 Item

2.5 Enemy

2.6 Map

**I. Project Report**

**1. Team Involvements**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **#** | **Task** | **Member** | **Notes (Task Details, etc.)** |
| 1 |  |  |  |
| 2 |  |  |  |
| 3 |  |  |  |
| 4 |  |  |  |

**2. Cốt truyện**

**3. Game Description**

**II. Game Design Document**

**1. Flowchart game**

**2. Detail**

**2.1 Character**

**2.2 Player**

**2.5 Enemy**

**Description:**

**-** Quái sẽ spawn random trong map với số lượng là 10 quái ở màn đầu tiên. Mỗi màn sẽ tăng dần thêm 5 quái, số lượng tối đa là 50.

- Tốc độ đánh cố định

- Tỉ lệ máu tăng 10% mỗi màn

- Có tất cả là 5 loại quái:

+ Quái đứng yên: có 3 loại quái đứng yên có máu lần lượt là 100,200 và 300. Những con quái vật này sẽ cắn player khi player xuất hiện trong vòng phạm vi 2f

+ Quái di chuyển:

\* Loại 1: quái có khả năng bay được và bay sang trái sang phải nếu chạm tường thì sẽ quay đầu. có máu là: 300. Quái vật sẽ tấn công player khi player xuất hiện trong phạm vi 5f

\* Loại 2: chỉ đi sang trái sang phải nếu chạm tường thì sẽ quay đầu lại. có máu là 200. Quái vật sẽ đuổi và tấn công player khi player xuất hiện trong phạm vi 5f

+ Damage lúc tấn công người: 100%

 - Tỉ lệ sinh quái tình theo công thức:

x: số lượng quái

t=1(số màn). chạy đến dương vô cùng: t++

+ if(t<=3) màn 1-> 3

sl quái 100 máu = x\*60%

sl quái 200 máu = x\*30%

sl quái 300 máu = x\*10%

sl quái di bộ = 0%

sl quái bay =0%

+ if(t>=4 t<=6) màn 4->6

sl quái 100 máu = x\*40%

sl quái 200 máu = x\*20%

sl quái 300 máu = x\*20%

sl quái di bộ = x\*20%

sl quái bay = 0%

+ if(t>=7 t<=10) màn 7->10

sl quái 100 máu = x\*30%

sl quái 200 máu = x\*10%

sl quái 300 máu = x\*10%

sl quái di bộ = x\*30%

sl quái bay = x\*20%

+ if(t>=11) từ màn 11 trở lên

sl quái 100 máu = x\*10%

sl quái 200 máu = x\*20%

sl quái 300 máu = x\*20%

sl quái di bộ = x\*30%

sl quái bay = x\*20%

mặc định chỉ số này từ đây đến hết

#### 2.4.1: Quái đứng yên loại 1

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **#** | **Type** | **Details** | **Description** | **Note** |
|  | Image | IMG_256 |  |  |
| 1 | Speed | **0** |  | định scó |
| 3 | HP | 100 | Máu quái sẽ tăng dần theo thời gian. |  |
| 4 | Animation |  | Hiệu ứng tấn công khi phát hiện player xuất hiện trong vòng bán kính  2f và hiệu ứng chết khi bị người chơi hạ gục |  |
|  | Ability |  | Quái có khả năng tấn công khi phát hiện player trong phạm vi 2f |  |
|  | Kích thước. | 1\*1 |  |  |
|  | Tỉ lệ sinh quái |  | - từ màn 1-> 3:  60% được sinh ra  - từ màn 4->6:  40% được sinh ra  - từ màn 7->10: 30% được sinh ra  - từ màn 11 trở đi: 10% được sinh ra |  |

#### 2.4.2: Quái đứng yên loại 2

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **#** | **Type** | **Details** | **Description** | **Note** |
|  | Image | IMG_257 |  |  |
| 1 | Speed | **0** |  |  |
| 3 | HP | 200 | Máu quái sẽ tăng dần theo thời gian. |  |
| 4 | Animation |  | Hiệu ứng tấn công khi phát hiện player xuất hiện trong vòng bán kính  2f và hiệu ứng chết khi bị người chơi hạ gục |  |
|  | Ability |  | Quái có khả năng tấn công khi phát hiện player trong phạm vi 2f |  |
|  | Kích thước | 2\*2 |  |  |
|  | Tỉ lệ sinh quái |  | - từ màn 1-> 3:  30% được sinh ra  - từ màn 4->6:  20% được sinh ra  - từ màn 7->10: 10% được sinh ra  - từ màn 11 trở đi: 20% được sinh ra |  |

#### 2.4.3: Quái đứng yên loại 3

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **#** | **Type** | **Details** | **Description** | **Note** |
| 1 | Image | IMG_258 |  |  |
|  | Speed | **0** |  |  |
|  | HP | **300** | Máu quái sẽ tăng dần theo thời gian. |  |
| 4 | Animation |  | Hiệu ứng tấn công khi phát hiện player xuất hiện trong vòng bán kính  2f và hiệu ứng chết khi bị người chơi hạ gục |  |
|  | Ability |  | Quái có khả năng tấn công khi phát hiện player trong phạm vi 2f |  |
|  | Kích thước | 3\*3 |  |  |
|  | Tỉ lệ sinh quái |  | - từ màn 1-> 3:  10% được sinh ra  - từ màn 4->6:  20% được sinh ra  - từ màn 7->10: 10% được sinh ra  - từ màn 11 trở đi: 20% được sinh ra |  |

#### 2.4.3: Quái có khả năng di chuyển biết bay

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **#** | **Type** | **Details** | **Description** | **Note** |
| 1 | Image | IMG_259 |  |  |
|  | Speed | **5** |  |  |
|  | HP | **300** | Máu quái sẽ tăng dần theo thời gian. |  |
| 4 | Animation |  | Hiệu ứng tấn công khi phát hiện player xuất hiện trong vòng bán kính  5f và hiệu ứng chết khi bị người chơi hạ gục |  |
|  | Ability |  | - Quái có khả năng bay được và bay sang trái sang phải nếu chạm tường thì sẽ quay đầu  - Quái có khả năng di chuyển theo player và tấn công khi phát hiện player trong phạm vi 5f |  |
|  | Kích thước | 3\*3 |  |  |
|  | Tỉ lệ sinh quái |  | - từ màn 1-> 3:  0% được sinh ra  - từ màn 4->6:  0% được sinh ra  - từ màn 7->10: 20% được sinh ra  - từ màn 11 trở đi: 20% được sinh ra |  |

#### 2.4.3: Quái có khả năng di chuyển

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **#** | **Type** | **Details** | **Description** | **Note** |
| 1 | Image | IMG_260 |  |  |
|  | Speed | **5** |  |  |
|  | HP | **200** | Máu quái sẽ tăng dần theo thời gian. |  |
| 4 | Animation |  | Hiệu ứng tấn công khi phát hiện player xuất hiện trong vòng bán kính  5f và hiệu ứng chết khi bị người chơi hạ gục |  |
|  | Ability |  | - Quái có khả năng di chuyển sang trái sang phải nếu chạm tường thì sẽ quay đầu  - Quái có khả năng di chuyển theo player và tấn công khi phát hiện player trong phạm vi 5f |  |
|  | Kích thước | 3\*3 |  |  |
|  | Tỉ lệ sinh quái |  | - từ màn 1-> 3:  0% được sinh ra  - từ màn 4->6:  20% được sinh ra  - từ màn 7->10: 30% được sinh ra  - từ màn 11 trở đi: 30% được sinh ra |  |