

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | | |
| Folder | Các folder con | Mô tả |
| Nhân vật | CHIM | - Chứa các file sprites, image  - Mõi file có 1 tên duy nhất. |
| HEO | - Chứa các file sprites, image  - Mõi file có 1 tên duy nhất. |
| Vật liệu |  | - Chứa các file sprites, image  - Mõi file có 1 tên duy nhất. |
| Nền màn chơi | Nền | - Chứa các file sprites, image  - Mõi file có 1 tên duy nhất. |
| Icon | - Chứa các file sprites, image  - Mõi file có 1 tên duy nhất. |
| Loại âm thanh |  | - Chứa các file audio  - Mõi file có 1 tên duy nhất. |
| Loại vật phẩm |  | - Chứa các file sprites, image  - Mõi file có 1 tên duy nhất. |

**Cấu trúc CSDL:**

FILE\_GAME()

TAI\_NGUYEN()

NHAN\_VAT()

LOAI\_HEO()

\*HEO(MA\_HEO, MAU,MA\_AM\_THANH KICHTHUOC(W, H)

LOAI\_CHIM()

\*CHIM(MA\_CHIM, LOCK, MAU,MA\_AM\_THANH)

KICHTHUOC(W, H)

KYNANG(MA\_KY\_NANG)

LOAI\_VATLIEU()

\*VATLIEU(MA\_VL, GIOI\_HAN\_LUC,MA\_AM\_THANH) KICHTHUOC(W, H)

NEN\_MAN\_CHOI()

NEN(MA\_ NEN,MA\_AM\_THANH)

KICHTHUOC(W, H)

\*ICON(MA\_ICON)

KICHTHUOC(W, H)

LOAI\_VAT\_PHAM()

\*VATPHAM(MA\_VAT\_PHAM)

THUOCTINH(MA\_THUOC\_TINH)

THONG\_SO\_MAN\_CHOI()

\*MANCHOI(MA\_MAN\_CHOI)

\*CAP\_DO(MA\_CAP\_DO, LOCK)

DIEM(SO, SO\_SAO)

DANHSACH\_NHANVAT()

DANHSACH\_HEO()

\* HEO(MA\_HEO, MAU)

DANHSACH\_CHIM()

\* CHIM(MA\_CHIM, LOCK, MAU)

\* VATLIEU(MA\_VL, GIOI\_HAN\_LUC)

\* NEN(MA\_ MAN\_CHOI)

\*AMTHANH(MA\_AM\_THANH)

\*VATPHAM(MA\_VAT\_PHAM)

**1.1**

LOAI\_HEO()

\*HEO(MA\_HEO, MAU,MA\_AM\_THANH)

KICHTHUOC(W, H)

**Ma\_HEO:** tương ứng với tên file trong folder HEO trong TAINGUYEN/NHANVAT/HEO

**MÁU:** máu của nhân vật.

**MA\_AM\_THANH:** tương ứng với tên file trong folder LOAIAMTHANH trong TAINGUYEN/LOAIAMTHANH

**1.2**

LOAI\_CHIM()

\*CHIM(MA\_CHIM, LOCK, MAU,MA\_AM\_THANH)

KICHTHUOC(W, H)

KYNANG(MA\_KY\_NANG)

**Ma\_CHIM:** tương ứng với tên file trong folder CHIM trong TAINGUYEN/NHANVAT/CHIM

**MÁU:** máu của nhân vật.

**MA\_AM\_THANH:** tương ứng với tên file trong folder CHIM trong TAINGUYEN/LOAIAMTHANH

**LOCK:** khóa cho biết nhân vật đã được mở ra để sử dụng hay vẫn còn khóa.

**MA\_KY\_NANG**: tương ứng với tên file trong folder LOAIAMTHANH trong TAINGUYEN/NHANVAT/CHIM

**1.3**

LOAI\_VATLIEU()

\*VATLIEU(MA\_VL, GIOI\_HAN\_LUC,MA\_AM\_THANH) KICHTHUOC(W, H)

**MA\_VL:** tương ứng với tên file trong folder VATLIEU trong TAINGUYEN/VATLIEU

**GIOI\_HAN\_LUC:** sức chịu đựng của vật liệu, khi lực tác dụng lớn hơn GIO\_HAN\_LUC vật liệu sẽ gãy, vỡ.

**MA\_AM\_THANH:** tương ứng với tên file trong folder LOAIAMTHANH trong TAINGUYEN/LOAIAMTHANH

**1.4**

NEN\_MAN\_CHOI()

NEN(MA\_ NEN,MA\_AM\_THANH)

KICHTHUOC(W, H)

\*ICON(MA\_ICON)

KICHTHUOC(W, H)

**MA\_NEN:** tương ứng với tên file trong folder NEN trong TAINGUYEN/NENMANGCHOI/NEN

**MA\_AM\_THANH:** tương ứng với tên file trong folder LOAIAMTHANH trong TAINGUYEN/LOAIAMTHANH

**MA\_ICON:** tương ứng với tên file trong folder ICON trong TAINGUYEN/NENMANGCHOI/ICON

**1.5:**

LOAI\_VAT\_PHAM()

\*VATPHAM(MA\_VAT\_PHAM)

**MA\_VAT\_PHAM:** tương ứng với tên file trong folder LOAIVATPHAM trong TAINGUYEN/ LOAIVATPHAM

**1.6**

DIEM(SO, SO\_SAO)

**SO:** số điểm mà người chơi đạt được.

**SO\_SAO:** số sao tương ứng với số điểm mà người chơi đạt được.