

CẤU TRÚC GIAO DIỆN GAME RAPID ROLL

I. Cấu trúc giao diện

1. HomeScreen



Giao diện màn hình trang chủ của game. Cấu trúc:

- Tiêu đề RAPID ROLL
- StartButton: Khi nhấn sẽ chuyển đến màn hình game (MainScreen)
- LevelButton: Khi nhấn sẽ chuyển đến màn hình level (LevelScreen)
- ScoreButton: Khi nhấn sẽ chuyển đến màn hình score (ScoreScreen)

2. Level Screen



Giao diện các level của game. Cấu trúc:

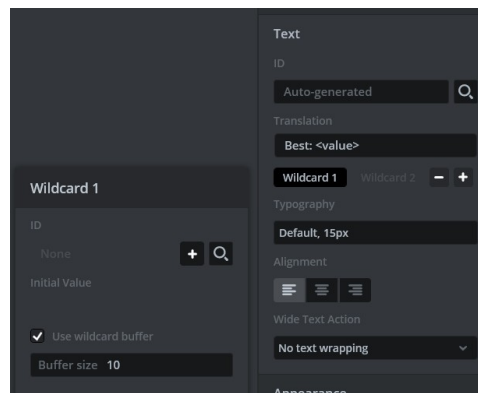
- Tiêu đề RAPID ROLL
- EasyButton: Chuyển game về chế độ dễ. Khởi đầu với tốc độ cơ bản (người lập trình tự định nghĩa khi lập trình). Màn hình chuyển về HomeScreen.
- MediumButton: Chuyển game về chế độ trung bình. Khởi đầu với tốc độ trung bình (người lập trình tự định nghĩa khi lập trình). Màn hình chuyển về HomeScreen.
- HardButton: Chuyển game về chế độ khó. Khởi đầu với tốc độ cao (người lập trình tự định nghĩa khi lập trình). Màn hình chuyển về HomeScreen.
- BackButton: Chuyển màn hình game về HomeScreen

3. ScoreScreen



Màn hình ghi nhận điểm khi kết thúc trò chơi. Cấu trúc:

- Tiêu đề RAPID ROLL
- Tiêu đề High Score
- Text Area:
 - + Best: Ghi nhận điểm tốt nhất trong tất cả các lần chơi.
 - + Last: Ghi nhận điểm ở lần chơi cuối.



- BackButton: Quay về màn hình HomeScreen

4. MainScreen





Màn hình chính của game. Cấu trúc:


- Thanh tiêu đề, chứa:

+ Số mạng hiện có: Có thể set tối đa là 10, tối thiểu là 1

+ Score: Điểm hiện tại


-  - Ball: Quả bóng trong trò chơi. Quả bóng có thể di chuyển trái/phải. Trong khi rơi vẫn có thể nhấn trái/phải để di chuyển


-  - Platform: Thanh đỡ quả bóng, xuất hiện ngẫu nhiên trong quá trình chơi


-  - Spike: Thanh gai, xuất hiện ngẫu nhiên trong quá trình chơi


-  - HeadSpike: Thanh gai cố định trên đầu


- Power-up: Gồm 5 power-up khác nhau xuất hiện ngẫu nhiên trong quá trình chơi:


+  - Life: Ăn vào sẽ tăng mạng của người chơi

+  - ScoreUp: Ăn vào sẽ tăng gấp đôi số điểm nhận được trong 10s

+  - SpeedUp: Ăn vào sẽ tăng gấp đôi tốc độ của quả bóng trong 10s. Nếu ăn hai lần liên tiếp power-up này thì tốc độ vẫn giữ nguyên (tức chỉ tăng đôi đa 2 lần)

+  - Slow: Ăn vào sẽ giảm gấp đôi tốc độ của quả bóng trong 10s. Nếu ăn hai lần liên tiếp power-up này thì tốc độ vẫn giữ nguyên (tức chỉ giảm đôi đa 2 lần)

+  - Shield: Ăn vào sẽ giúp giữ nguyên số mạng hiện có khi chết 1 lần. Quả bóng sẽ chuyển sang màu đen (BlackBall)

+  - BlackBall: Trạng thái miễn nhiễm sau khi ăn Shield (#dadenchiudontot)

- Tiêu đề GAME OVER xuất hiện khi thua

- BackButton: Màn hình quay về HomeScreen