

# CATCH COIN GAME!

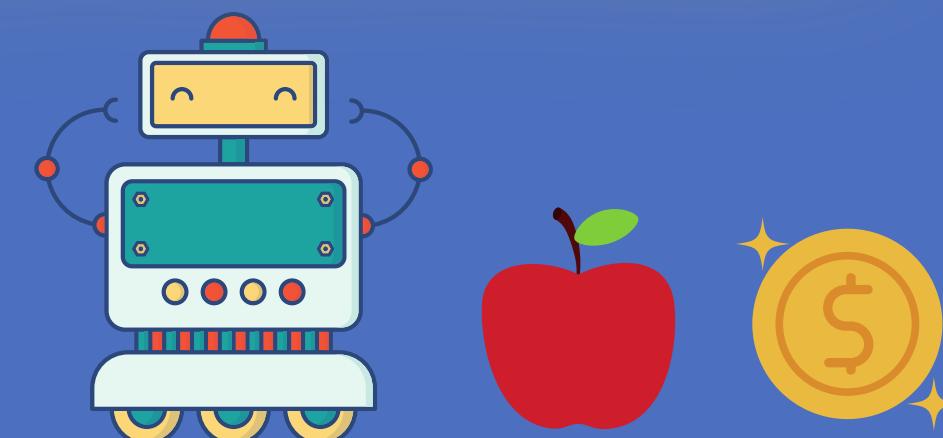
Di chuyển Hero hứng xu và táo để ghi điểm trong 30s

#Pygame

GVHD:

Nguyễn Mạnh Hùng

Nhóm thực hiện: Nhóm 10



01

Mô tả sản phẩm



Cộng đồng thụ hưởng



Nhóm 10 hướng đến sử dụng các packages của Python tạo thành chương trình ứng dụng game đơn giản.

03

Chi phí phát triển/ Vận hành + khả năng sinh lời

- Chi phí phát triển: Miễn phí
- Chi phí vận hành: Miễn phí
- Khả năng sinh lời: Có thể có



02

Hero
-score
-time
-image
-direction
-speed
+move(self, screensize, direction)
+draw(self, screen)
+__init__()

Food/Coins
-image
-speed
-score
+__init__()
+update(self)

04

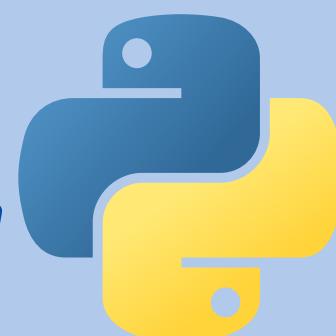
Bảng thiết kế hệ thống

Game
-screen
-game_images
-game_sound
-font
-hero=Hero()
-food_sprites_group
-generate_food_freq
-generate_food_count
-score
-highest_score
-clock=Clock()
+initGame()
+main()

EndInterface
-screen
-cfg
-score
-highest_score
+showEndInterface()

cfg
-IMAGE_PATHS
-AUDIO_PATHS
-FONT_PATH
-HIGHEST_SCORE_RECORD_FILEPATH
-SCREENSIZE
-BACKGROUND_COLOR
-FPS

Sau khi player thực hiện việc di chuyển Hero để nhận Food/Coins, class EndInterface đưa ra kết quả ra màn hình gồm số điểm player vừa đạt được và điểm cao nhất trên hệ thống.



python