Lớp: IE221.M22.CNCL

SV1: Nguyễn Hồ Minh Khoa – 19521695

SV2: Lâm Quang Hòa – 19521516

Nội dung đã có sẵn từ video tham khảo:

* Hệ thống nhập xuất file (support.py)
* Hệ thống Entity (player, enemy) như di chuyển, hitbox, tấn công.
* Hệ thống các group sprite cơ bản như visible sprite, obstacle sprite, weapon sprite, attackable sprite.
* Hệ thống nâng cấp qua điểm.
* UI cơ bản (máu, energy, điểm, các khung hình)
* Tính năng tạo map (create\_map)

Nội dung công việc cụ thể:

* Thêm tính năng di chuyển cho quái, phát hiện khoảng cách và di chuyển quái dựa trên khoảng cách. (method actions trong enemy.py)
* Thêm tính năng tạo quái xung quanh map ngẫu nhiên, tính năng kiểm tra vị trí spawn. (method spawn\_monster trong level.py)
* Tính năng bảng xếp hạng thời gian sống sót (Ranking.py)
* Tính năng vòng quay may mắn (Gachapon,py)
* Thêm tính năng vật phẩm và nhặt vật phẩm (Item.py)
* Thêm khả năng rớt vật phẩm và điều chỉnh tỉ lệ rớt (method trigger\_death\_particles)
* Camera Ysort custom bao gồm vẽ bóng, vẽ item, vẽ các sprite dựa trên nhân vật.
* Tối ưu hóa camera Ysort (chỉ hiện thị các vật thể gần, tránh vẽ các vật thể ở xa)
* Thêm tính năng rung màn hình (kiểm tra va chạm, tuy chỉnh độ rung) (check\_screen\_shake)
* Method state\_manager (main.py) để điều chỉnh các trạng thái game (intro, main\_game, restart)
* Thêm bộ đo thời gian (Timer.py) có các chức năng đo thời gian, tạm dừng, tiếp tục.
* Thêm method tăng độ khó (increase\_difficulty) cho Level.py ảnh hưởng tới các method khác như spawn\_rate…
* Thêm tính năng kiểm tra collision giữa các sprite enemy (Entity.py – collision)
* Method hàm hiển thị ui cho các phần công việc kể trên.