Người làm game: Nguyễn Văn Khương

MSSV: 0306171362

***Game Đập Gạch***

**Mục Lục:**

**Chương I. Tổng Quan**

**Giới thiệu 1**

**Các đối tượng 2**

Đối tượng cho trò chơi 2.1

Về chức năng của Ball 2.2

Về chức năng của Thanh điều khiên 2.3

Về chức năng của Gạch 2.4

Về chức năng của Canvas 2.5

**Nền tảng chạy game 3**

**Yêu cầu kích thước trình duyệt 4**

**Cách chơi 5**

Hướng Dẫn 5.1

Video Review 5.2

**Chương II. Các Lược đồ**

**Class Diagram 1**

**\_\_\_\_\_END\_\_\_\_\_**

**Chú Thích(\*)**

-Ball: *Bóng*

*-Canvas: chứa tất cả các đối tượng hay còn gọi là tranh vẽ*

*-Left right: Phím mũi tên trái và phải để duy chuyển thanh điều khiển*

***Game Đập Gạch***

**Chương I: Tổng Quan**

1. **Giới thiệu**

Trời ơi lại rớt mạng!

Mình muốn kiếm cái gì đạp quá đi. Thế là mình nghĩ ra không thay thế nó thành một trò chơi nhỉ tuyệt lắm đấy . thế là trò đập gạch ra đời để giải quyết tình trạng nát máy tính.

1. **Các đối tượng.**
   1. **Đối tượng cho trò chơi.**

**Gồm:**

* Ball (\*)
* Thanh điều khiển
* Gạch
* Canvas(\*)
  1. **Về chức năng Ball**
* Phá hủy gạch
  1. **Về chức năng của thanh điều khiển**
* Điều khiển thanh qua trái phải
* Đẩy Ball quay lại
  1. **Về chức năng của Gạch**
* Vật để Ball phá
  1. **Về chức năng canvas**
* GameOver nếu chạm vào
* Phản xạ lại Ball

1. **Nền Tảng chạy Game**

* Do game được lập trình bằng JavaScript nên sẽ được lập trình trên nền tảng web.
* Khởi chạy bởi các trình duyệt phổ biến Như Google Chrome, Cococ,FireFox,vv

1. **Yêu cầu kích thước trình duyệt**

* Với độ rộng tab là 1000px, độ cao 600px.

1. **Cách chơi**

**5.1 Hướng dẫn**

Khi bóng từ trên rơi xuống thì bạn hãy điều khiển thanh chắn (Mũi tên (< left(\*) right >) đỡ lấy bóng vọi vào gạch phá càng nhiều gạch thì điểm càng cao.

Khi hết gạch bạn sẽ được sẽ hiện thông báo Win Game và Số điểm

Nếu để bóng rơi xuống nền thì bạn sẽ GameOver và hiện số điểm.

**5.2 Video Review**

<https://youtu.be/k3VLDwAyy5Q>

**Chương II: Các Lược đồ**

**1. Class Diagram**



**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_END\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**