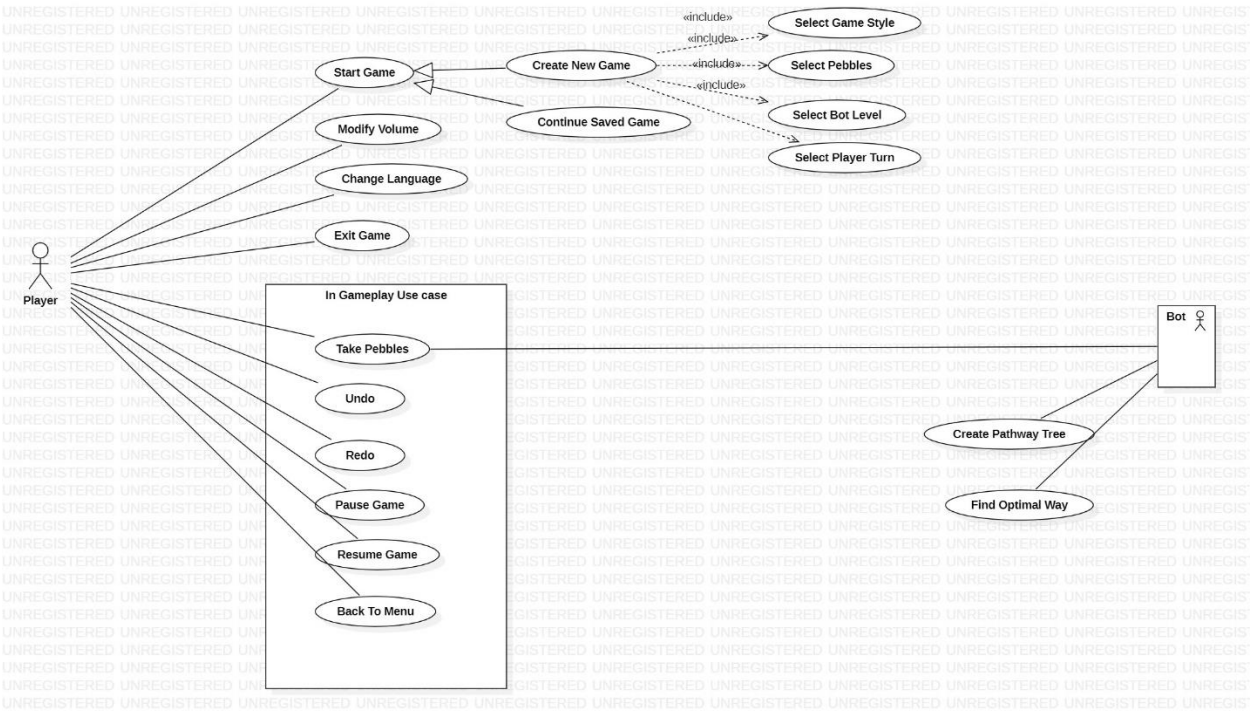


BÁO CÁO TIẾN ĐỘ NIÊN LUẬN CƠ SỞ NGÀNH KỸ THUẬT PHẦN MỀM

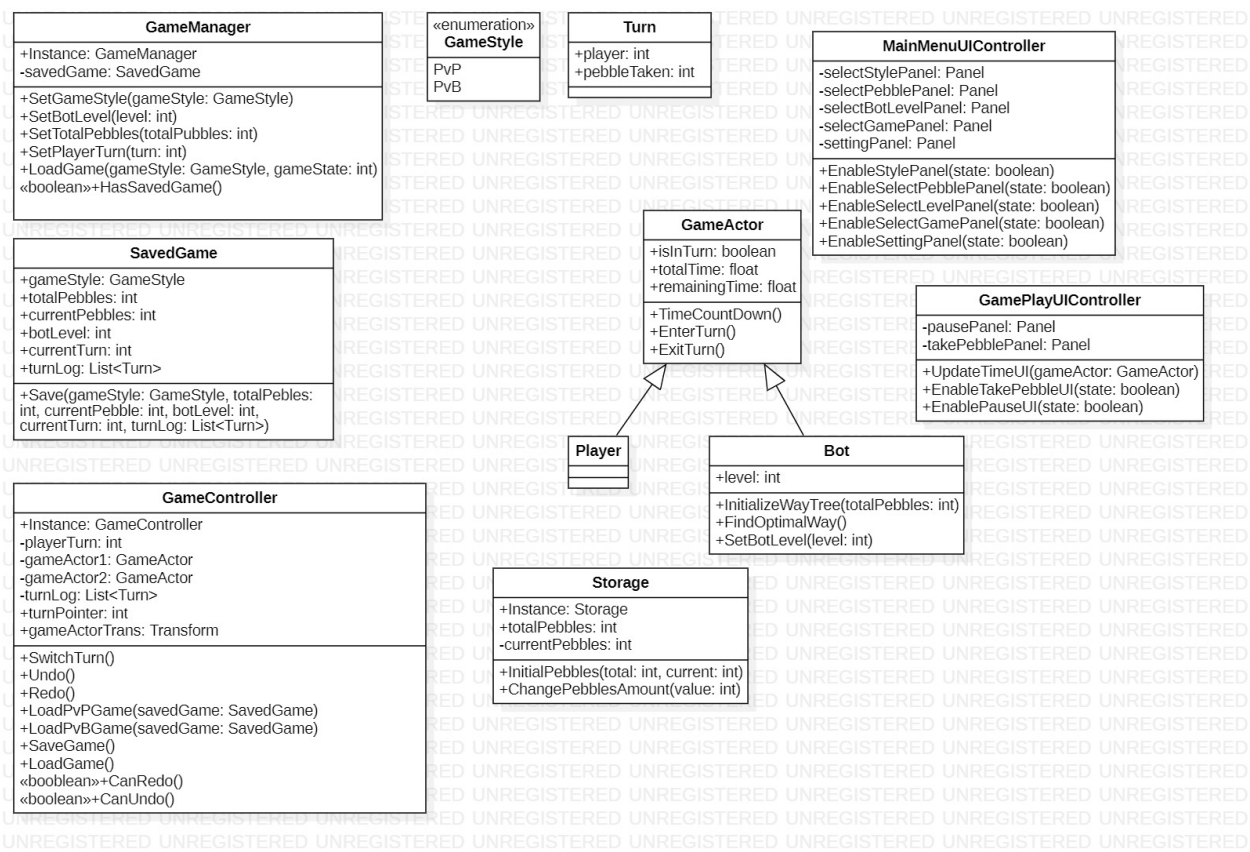
Ngày 01/03/2024

Huỳnh Khánh Linh

Cập nhật sơ đồ use case



Cập nhật sơ đồ class



Lên ý tưởng cho một số phương thức của các class

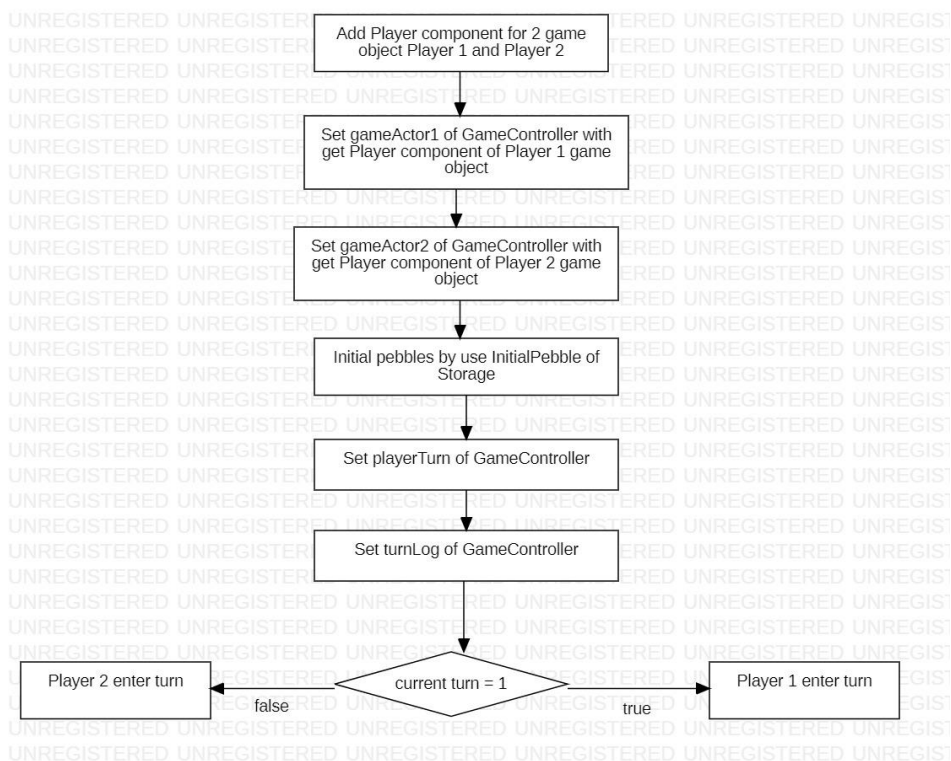
GameManager

| Name | Parameters | Purpose | Solution | Referenced |
|-----------------|-------------|--|--|---|
| StartGame | | Bắt đầu game | Bắt đầu một màn chơi | MainMenuUI Controller |
| HasSavedGame | | Kiểm tra xem có màn chơi nào đã được lưu hay không | Trả về thuộc tính savedGame | MainMenuUI Controller dùng khi người chơi nhấn Start game |
| SetGameStyle | gameStyle | <ul style="list-style-type: none">- Dừng khi người chơi tạo mới màn chơi- Thiết lập giá trị gameStyle cho thuộc tính savedGame | Gán gameStyle cho thuộc tính gameStyle của savedGame | MainMenuUI Controller dùng khi người chơi chọn game style |
| SetTotalPebbles | totalPebble | <ul style="list-style-type: none">- Dừng khi người chơi tạo mới màn chơi- Thiết lập giá trị totalPebbles cho thuộc tính savedGame | Gán totalPebbles cho thuộc tính totalPebbles và currentPebbles | MainMenuUI Controller dùng khi người chơi chọn số lượng sỏi |
| SetBotLevel | botLevel | <ul style="list-style-type: none">- Dừng khi người chơi tạo mới màn chơi- Thiết lập giá trị botLevel cho thuộc tính savedGame | Gán giá trị botLevel cho thuộc tính botLevel của savedGame | MainMenuUI Controller dùng khi người chơi chọn độ khó |
| SetPlayerTurn | turn | <ul style="list-style-type: none">- Dừng khi người chơi tạo mới màn chơi- Thiết lập giá trị currentTurn cho thuộc tính savedGame | Gán giá trị turn cho thuộc tính currentTurn của savedGame | MainMenuUI Controller dùng khi người chơi chọn lượt đi của người chơi |
| ChangeLanguage | language | Thay đổi ngôn ngữ của ứng dụng | | |
| ChangeVolume | deltaVolume | Điều chỉnh âm thanh của ứng dụng | | |

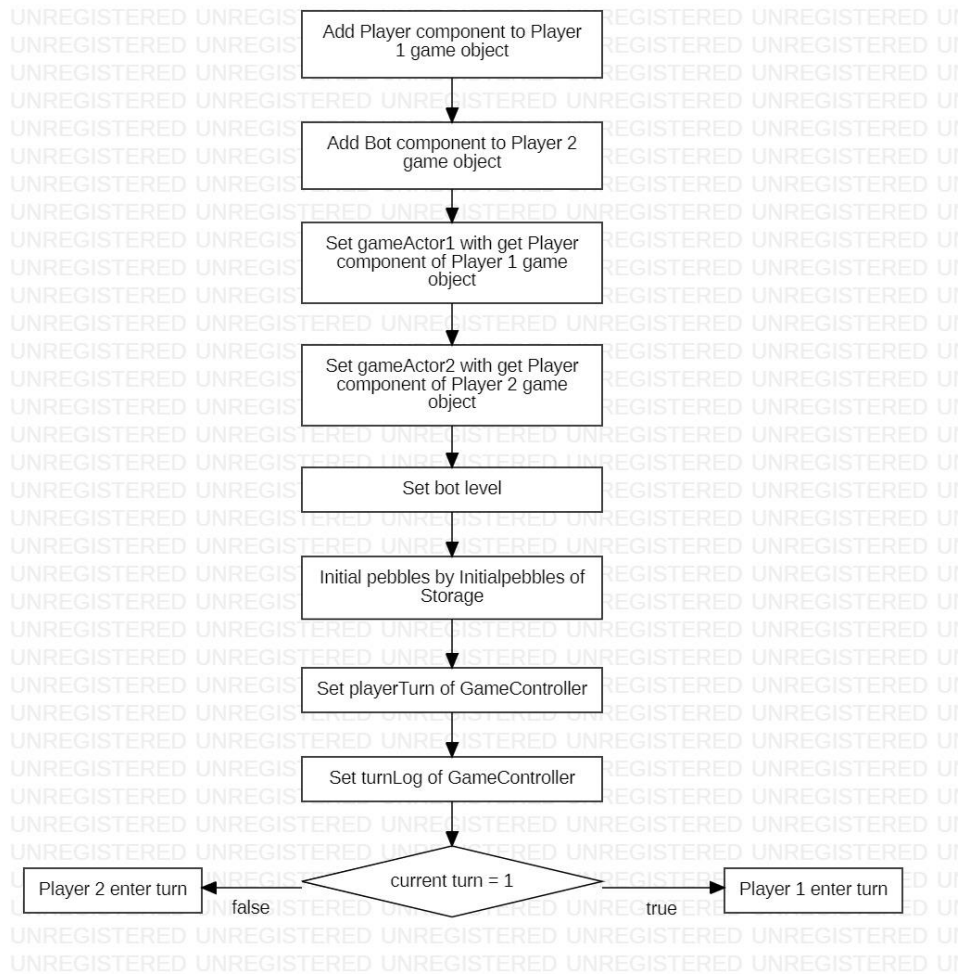
GameController

| Name | Parameters | Purpose | Solution | Referenced |
|-------------|------------|--|---|---|
| LoadGame | savedGame | Tải màn chơi (cũ hoặc mới, PvP hoặc PvB) | Dựa vào game style của savedGame để gọi hàm LoadPvPGame hay LoadPvBGame | Phương thức Awake của GameController |
| LoadPvPGame | savedGame | Tải màn chơi người vs người | Lưu đồ bên dưới | Phương thức LoadGame của GameController |
| LoadPvBGame | savedGame | Tải màn chơi người vs máy | Lưu đồ bên dưới | Phương thức LoadGame của GameController |
| Undo | | Quay lại bước thực hiện trước đó | | |
| Redo | | Thực hiện bước thực hiện sau đó (nếu có) | | |

GameController.LoadPvPGame(savedGame)



GameController.LoadPvBGame(savedGame)



GameActor

| Name | Parameters | Purpose | Solution | Referenced |
|---------------|------------|---|--|------------|
| TimeCountDown | | Đếm ngược thời gian của một lượt của đối tượng chơi | Giảm giá trị của thuộc tính remainingTime nếu isInTurn là true | |
| EnterTurn | | Bắt đầu lượt của đối tượng chơi | Đặt giá trị của thuộc tính isInTurn bằng true | |
| ExitTurn | | Kết thúc lượt của đối tượng chơi | <ul style="list-style-type: none">- Đặt giá trị isInTurn bằng false- Đặt giá trị remainingTime bằng totalTime | |

Storage

| Name | Parameters | Purpose | Solution | Referenced |
|---------------------|-------------|--|----------|------------|
| InitialTotalpebbles | totalPebble | Khởi tạo giá trị sỏi ban đầu | | |
| ChangePebbleAmount | value | Thay đổi số lượng sỏi hiện tại dựa vào giá trị value | | |