

FITUS



BÁO CÁO ĐỒ ÁN CUỐI KÌ

CROSSING ROAD

Thành viên:

- Đinh Hoàng Duy – 21127027
- Lâm Thiều Huy – 21127056
- Phan Lý Bảo Hạnh – 21127039
- Tô Khánh Linh – 21127638

Link youtube: https://youtu.be/Rvdl8itlz_Y

Lập trình hướng đối tượng - OOP

Mục lục

1. DANH SÁCH THÀNH VIÊN VÀ MỨC ĐỘ HOÀN THÀNH	2
1.1. Bảng phân công công việc	2
1.2. Kết luận.....	2
2. GAME TUTORIAL	2
2.1. Giới thiệu về game và luật chơi.....	2
2.2. Hình ảnh của game	3
3. UML	14
4. ĐIỂM CỘNG.....	14
5. LINK YOUTUBE	15

1. Danh sách thành viên

1.1 Bảng phân công công việc:

STT	MSSV	Họ và tên	Công việc	Đóng góp (%)
1	21127027	Đinh Hoàng Duy	Code class CVEHICLE, class CANIMAL; code phương thức di chuyển các object di chuyển trong class CGAME, tăng đối tượng khi tăng level.	25%
2	21127056	Lâm Thiều Huy	Code class CPEOPLE; code phương thức di chuyển của object này trong class CGAME, điều khiển va chạm, tăng level.	25%
3	21127039	Phan Lý Bảo Hạnh	Code các hiệu ứng đồ họa và âm thanh của game (nhạc chờ, nhạc lúc chơi game, các hiệu ứng âm thanh, giao diện, đồ họa các đối tượng), các phím tắt ở cửa sổ Game over và Win game.	25%
4	21127638	Tô Khánh Linh	Code load game và save game, code menu cho game, đồ họa game (thông báo của game, giao diện khi chơi game), các phím tắt khi chơi game.	25%

1.2 Kết luận.

- Mức độ hoàn thành: 100%.

2. Game tutorial.

2.1 Giới thiệu về game và luật chơi:

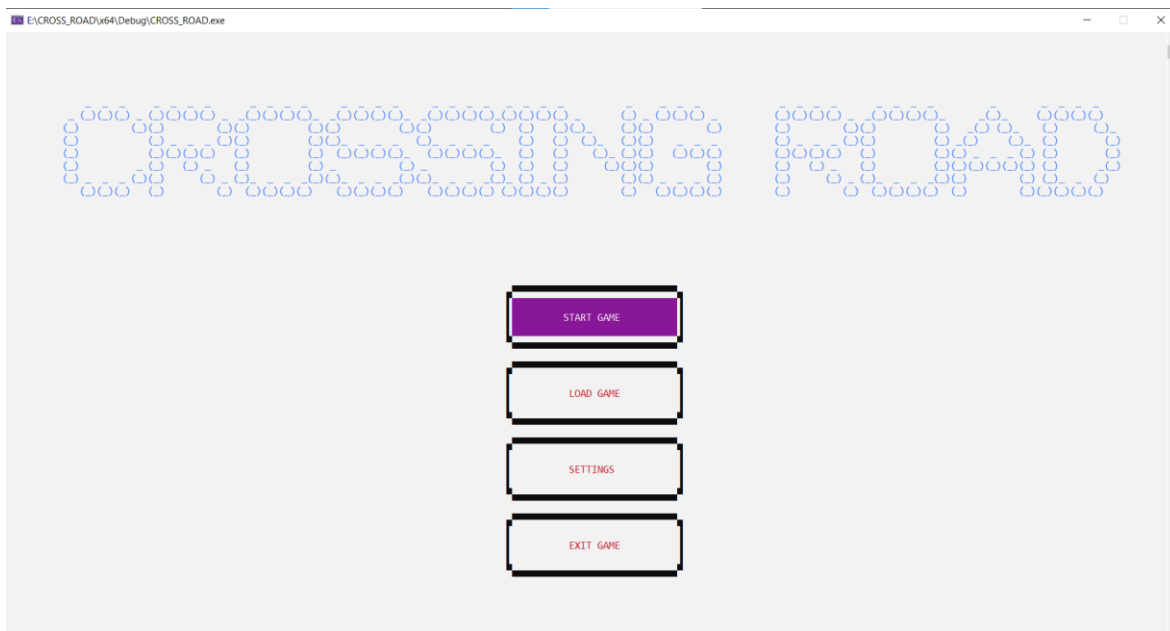
- Game sẽ có 4 level. Các level từ 1 đến 4 sẽ ứng với số lượng chương ngại vật (xe/động vật) tăng dần từ 1 đến 4.

BÁO CÁO ĐỒ ÁN CUỐI KÌ

- Game còn có chế độ hỗ trợ cho người chơi đó là các tín hiệu đèn. Các chương ngại vật sẽ không di chuyển liên tục mà sẽ ngừng lại khi gặp đèn đỏ và chỉ đi khi có đèn xanh.
- Người chơi phải tránh các chương ngại vật bang qua 4 làn đường. Nếu chạm vào chương ngại vật bất kì sẽ thua.
- Mỗi khi tăng 1 level thì số chương ngại vật mỗi làn đường sẽ tăng lên một. Ngoài ra người chơi cũng có thể lưu game và tải game.

2.2 Hình ảnh của game:

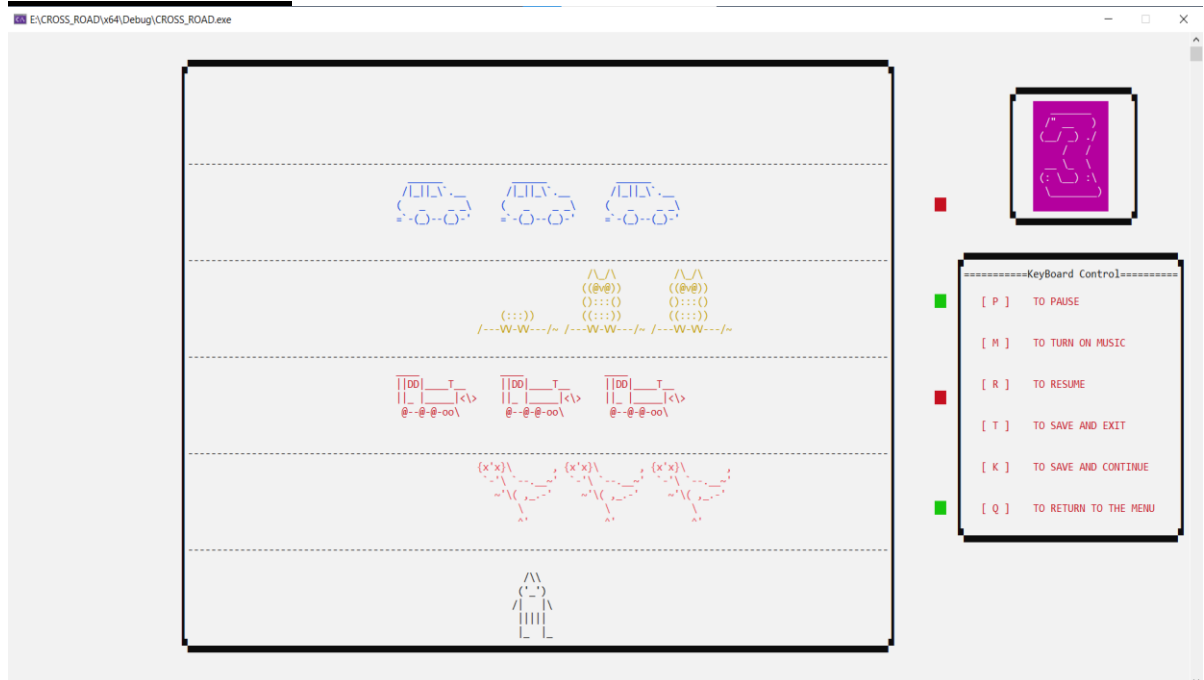
○ *Menu screen:*



- Màn hình Menu của trò chơi.

BÁO CÁO ĐỒ ÁN CUỐI KÌ

➤ Start Game:



- Màn hình trò chơi

- Keyboard Control:
 - 1. Settings music:

```
=====Keyboard Control=====

[ P ]   TO PAUSE

[ M ]   TO TURN ON MUSIC

[ R ]   TO RESUME

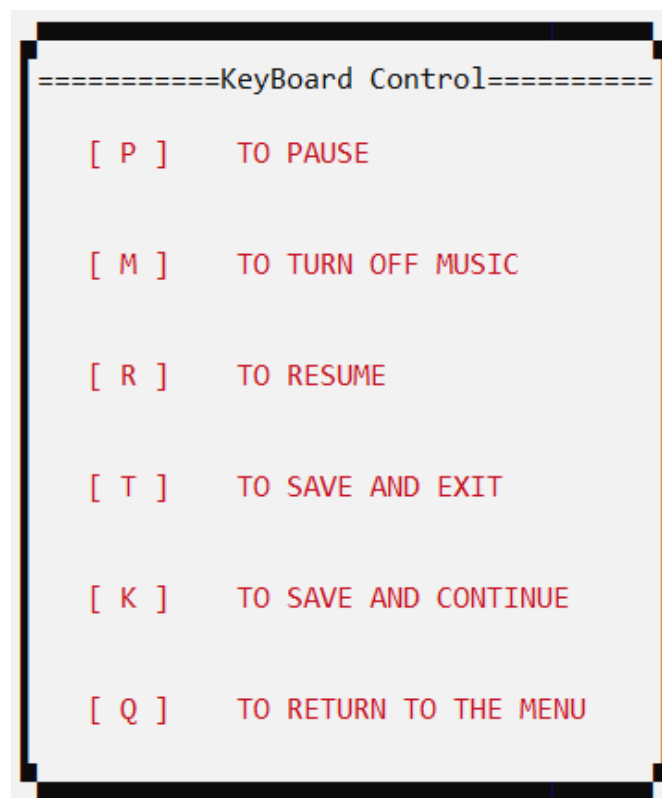
[ T ]   TO SAVE AND EXIT

[ K ]   TO SAVE AND CONTINUE

[ Q ]   TO RETURN TO THE MENU
```

- Nhấn M để tắt âm thanh.

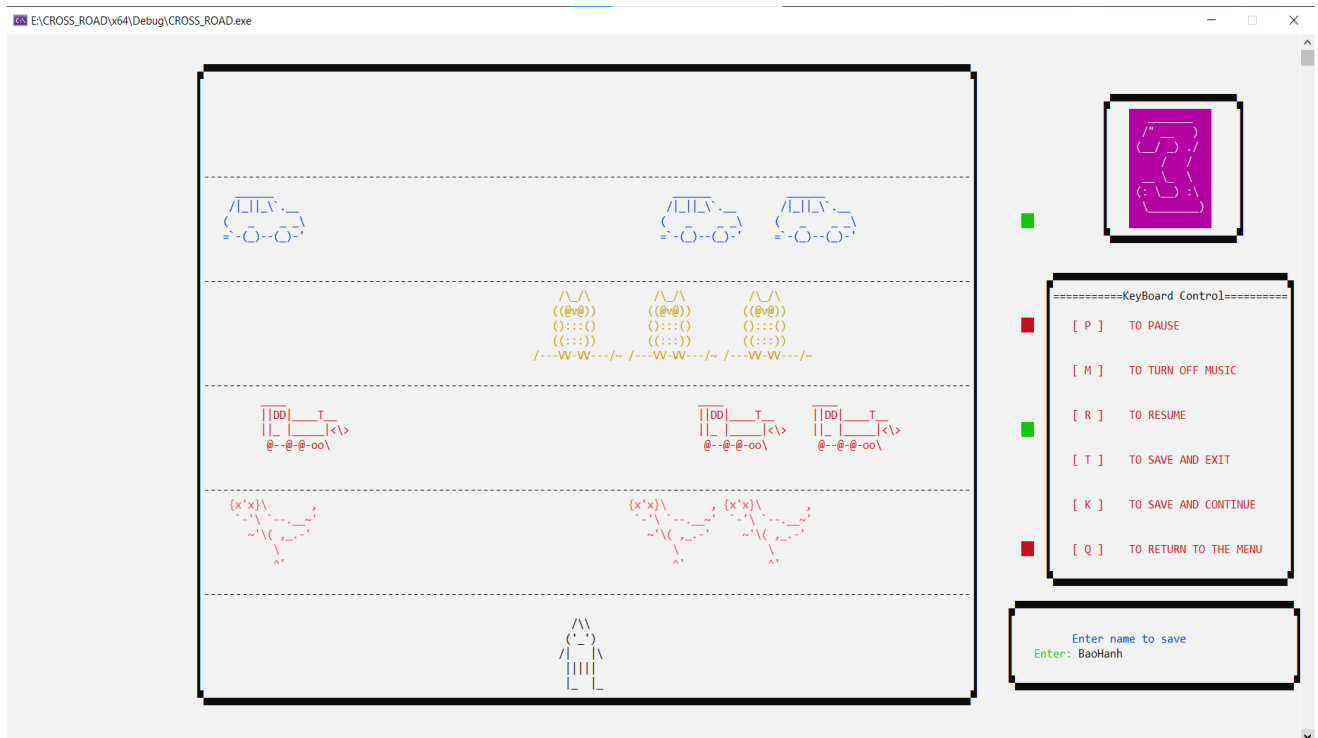
BÁO CÁO ĐỒ ÁN CUỐI KÌ



- Nhấn M để bật âm thanh.

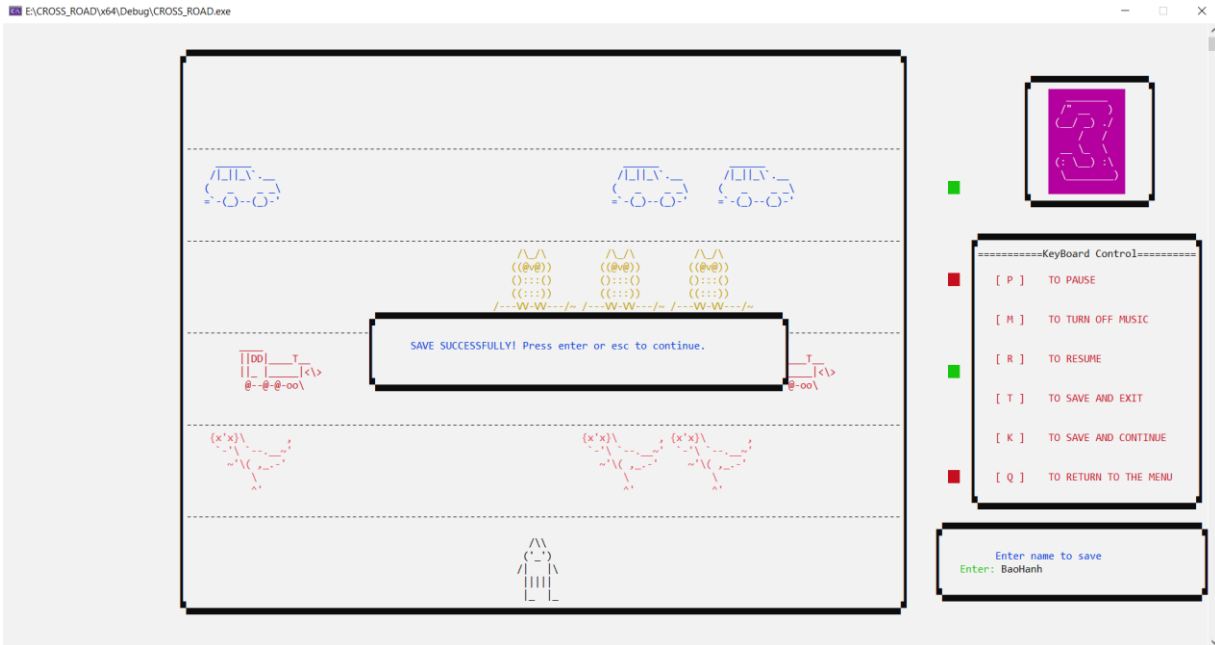
BÁO CÁO ĐỒ ÁN CUỐI KÌ

2. Save Game:



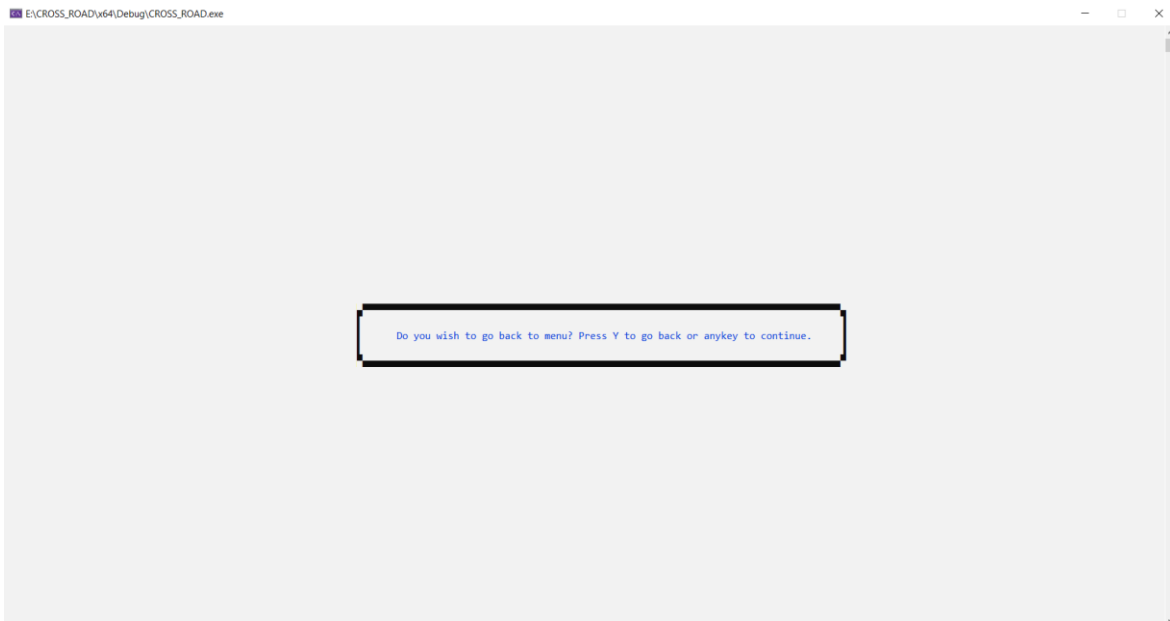
- Hiện ra cửa sổ nhập tên người chơi để lưu game khi nhấn T hoặc nhấn K.

BÁO CÁO ĐỒ ÁN CUỐI KÌ



- Hiện ra cửa sổ thông báo đã lưu trò chơi thành công khi nhấn Enter.

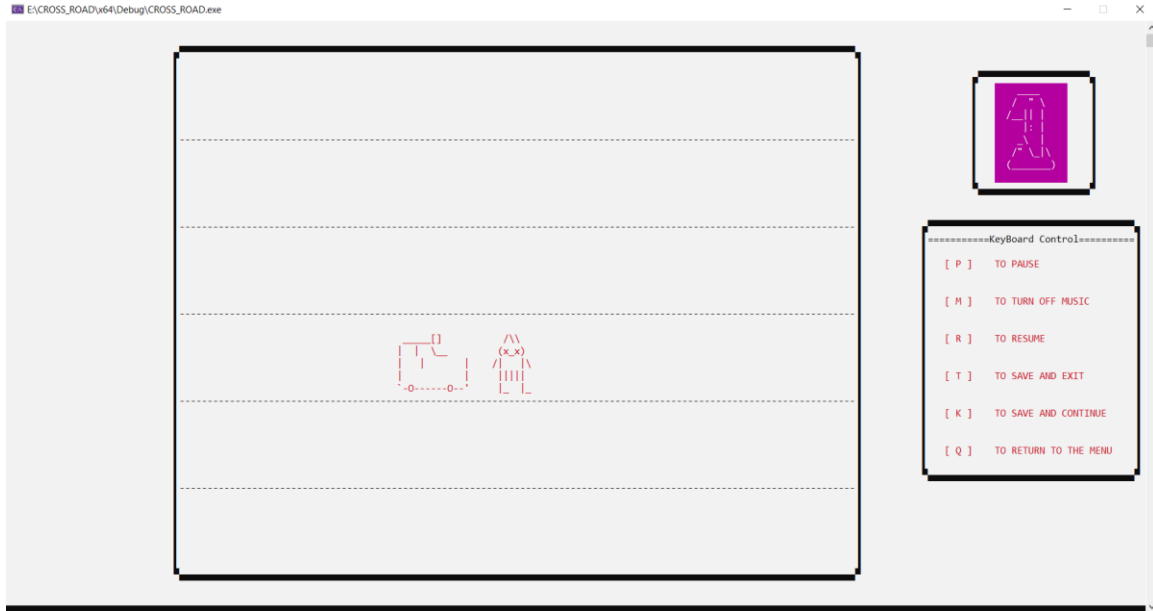
3. Go back to menu:



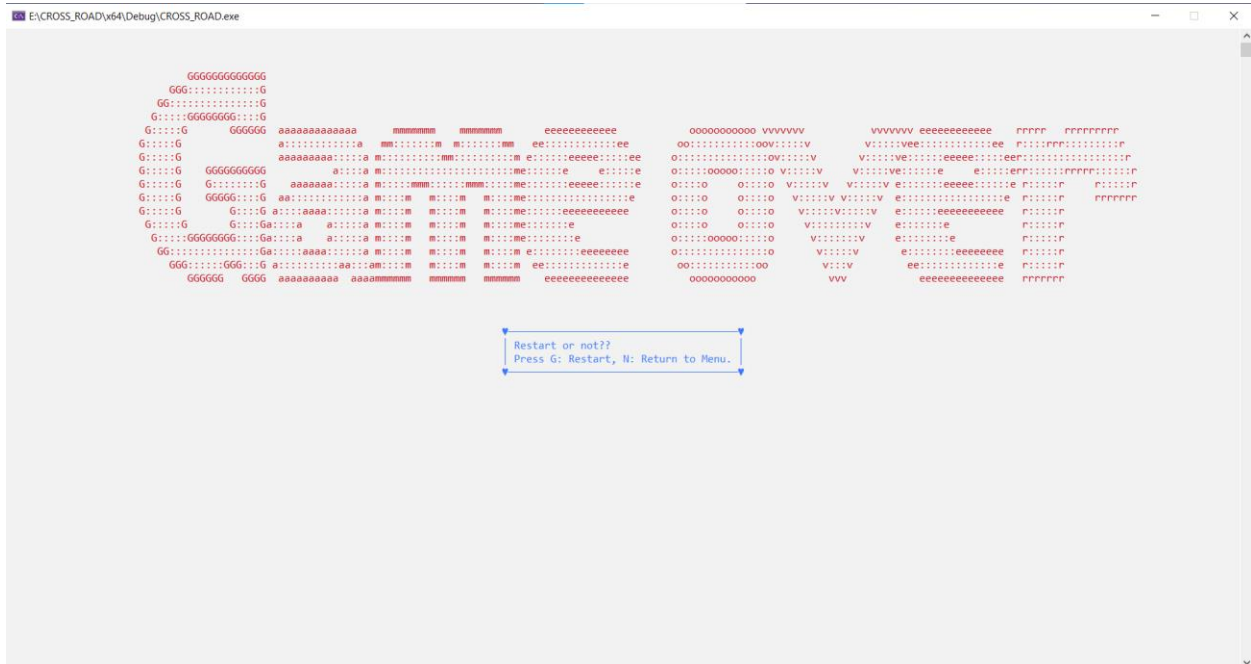
- Hiện ra cửa sổ thông báo khi nhấn nút Q.

BÁO CÁO ĐỒ ÁN CUỐI KÌ

➤ Game over:



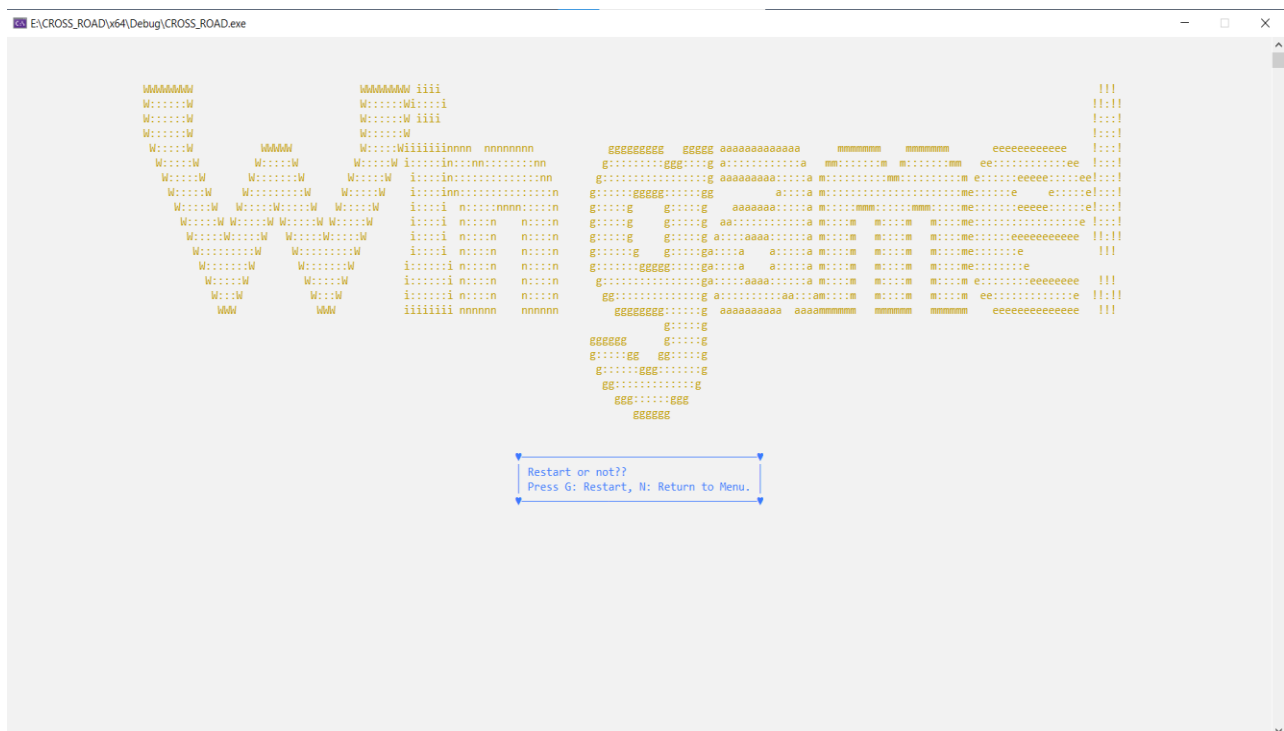
- Xe cấp cứu chạy ra và người qua đường hiện ra trạng thái chết khi bị xe va trúng.



- Màn hình Game over hiện ra khi đã thua.

BÁO CÁO ĐỒ ÁN CUỐI KÌ

➤ Win game:



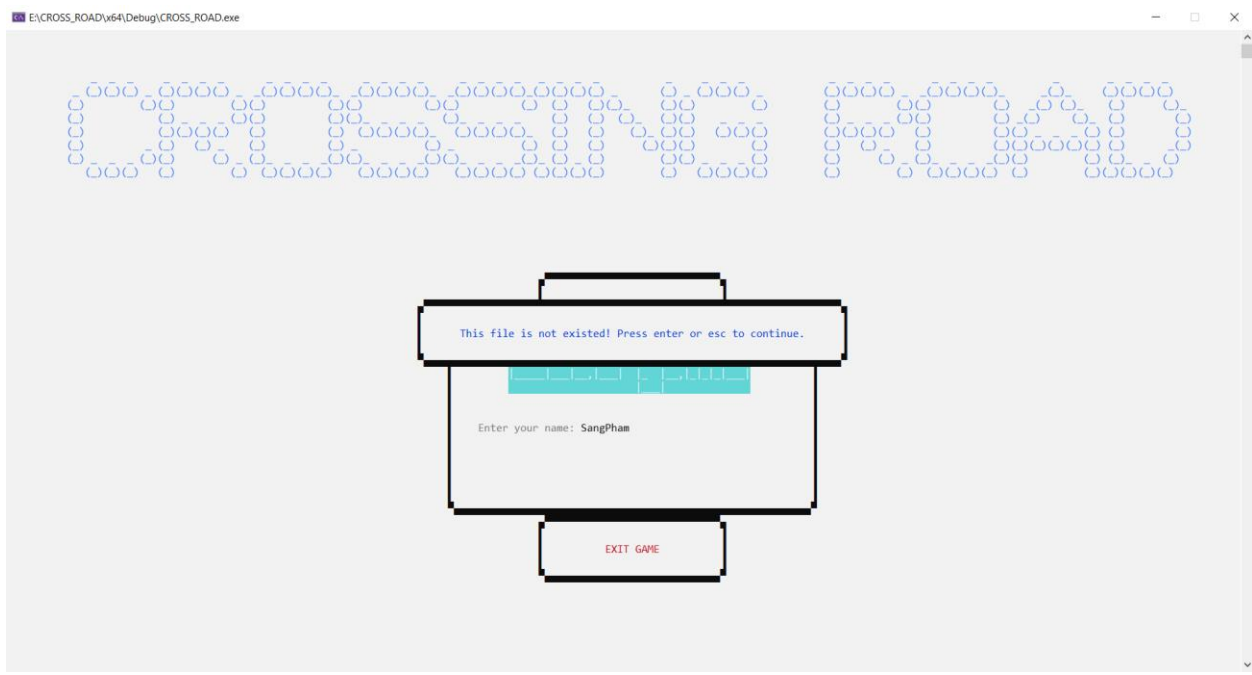
- Màn hình Win game hiện ra khi đã vượt qua 4 vòng chơi.

BÁO CÁO ĐỒ ÁN CUỐI KÌ

➤ Load Game:



- Hiện ra cửa sổ nhập tên người chơi đã lưu.



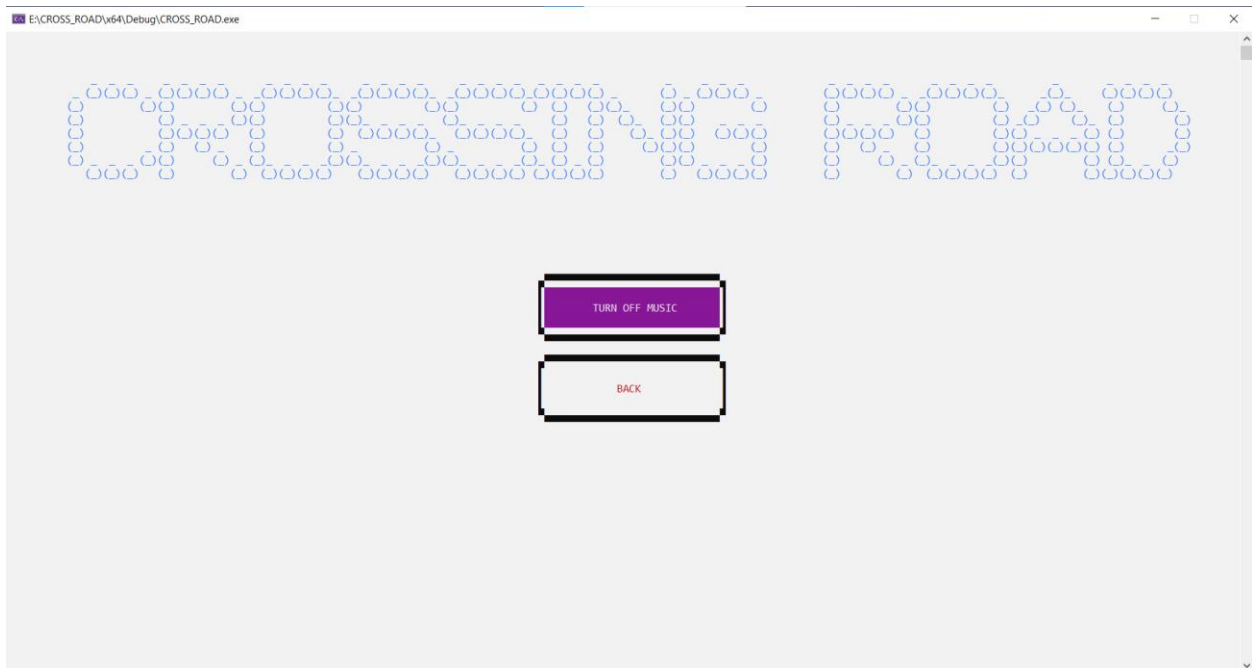
- Cửa sổ thông báo hiện ra khi nhập tên người chơi đã lưu sai.

BÁO CÁO ĐỒ ÁN CUỐI KÌ

➤ **Settings:** Hiện ra màn hình điều chỉnh âm thanh:



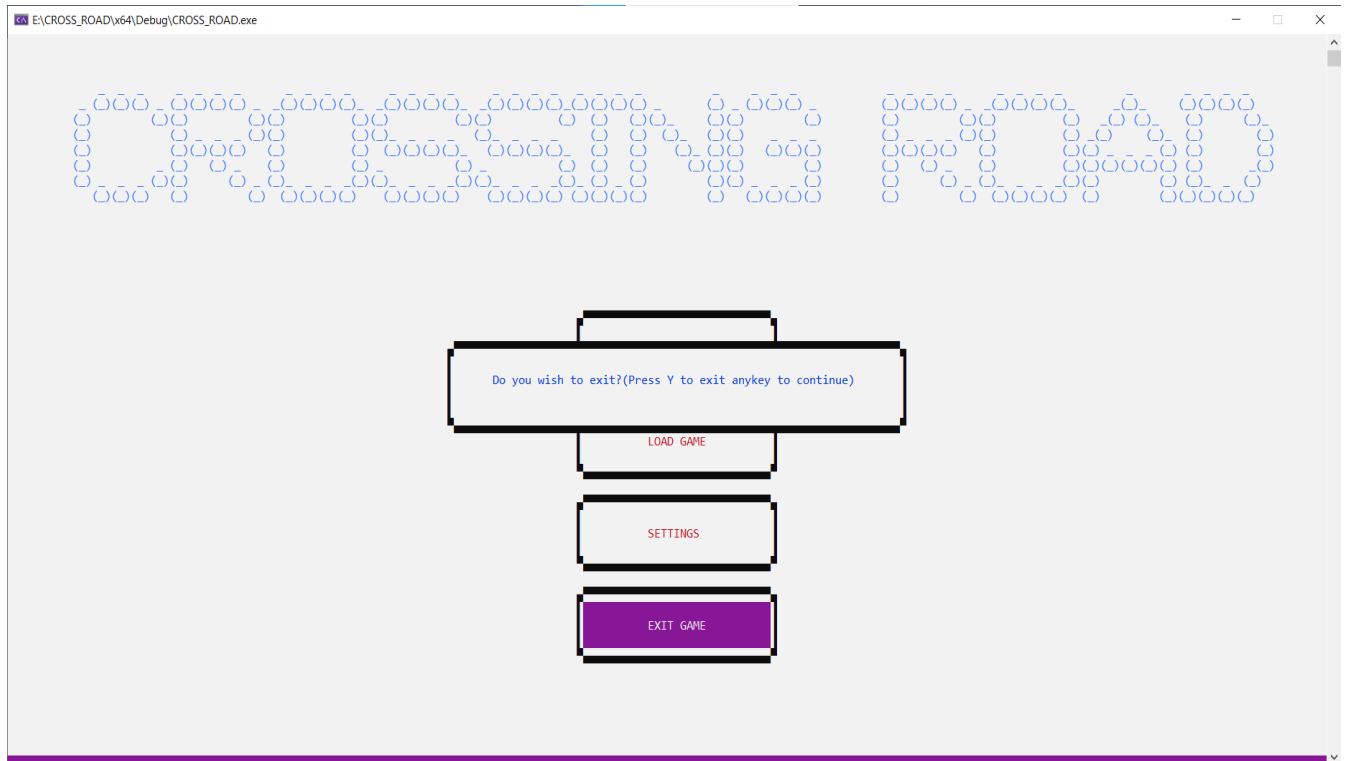
- Nhấn Enter để tắt âm thanh.



-Nhấn Enter để mở âm thanh.

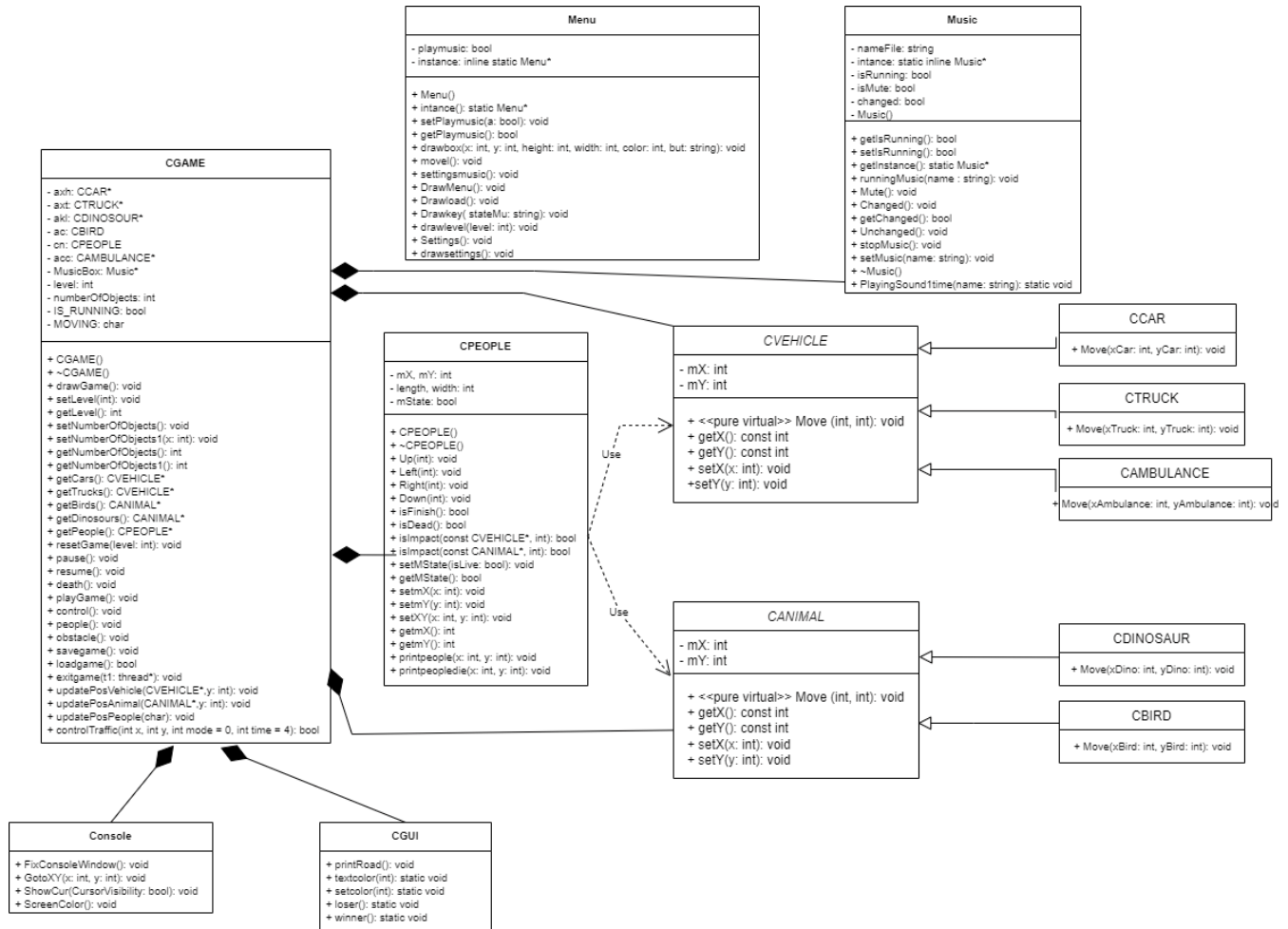
BÁO CÁO ĐỒ ÁN CUỐI KÌ

➤ Exit:



- Cửa sổ hiện ra khi người chơi nhấn chọn Exit Game.

3. UML:



4. Điểm cộng (1 điểm):

- Giao diện đẹp thân thiện người dùng. (0.25đ)
- Có hiệu ứng xe cấp cứu chờ người đi sau khi va phải chướng ngại vật. (0.25đ)
- Có hiệu ứng âm thanh cho game, có thể bật tắt theo ý muốn. (0.5đ)

5. Link video của game:

- Link youtube: https://youtu.be/Rvdl8itlz_Y