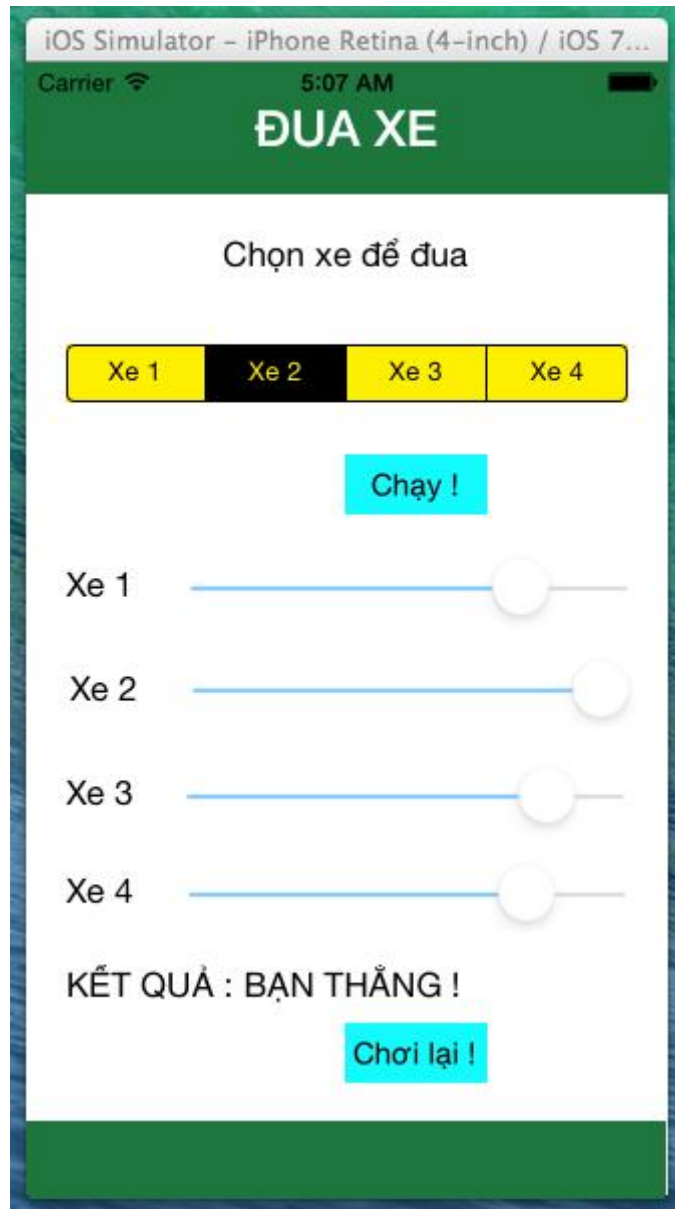


ỨNG DỤNG - GAME ĐUA XE ĐƠN GIẢN

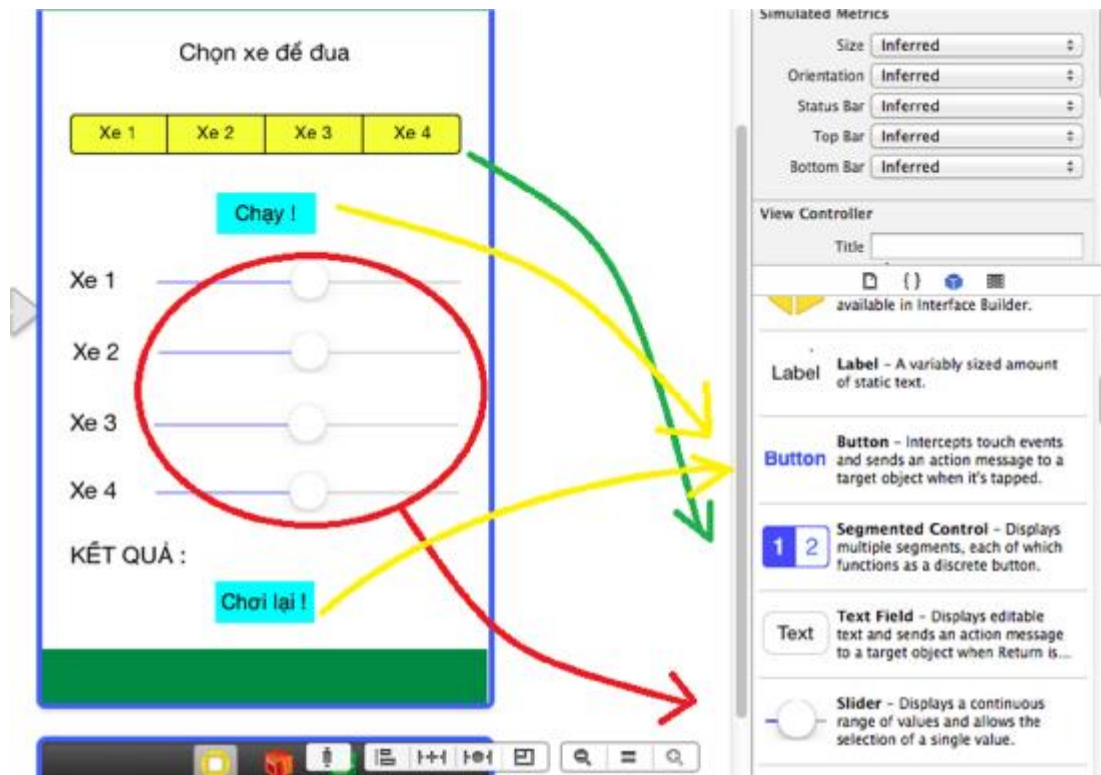
Yêu cầu: Tạo ra được 1 game ứng dụng game đua xe.

1. Thiết kế giao diện

- Mô tả ứng dụng: Chúng ta sẽ tạo ra một game đua xe với các có tốc độ chạy ngẫu nhiên. Dưới đây là 1 hình ví dụ về game đua xe

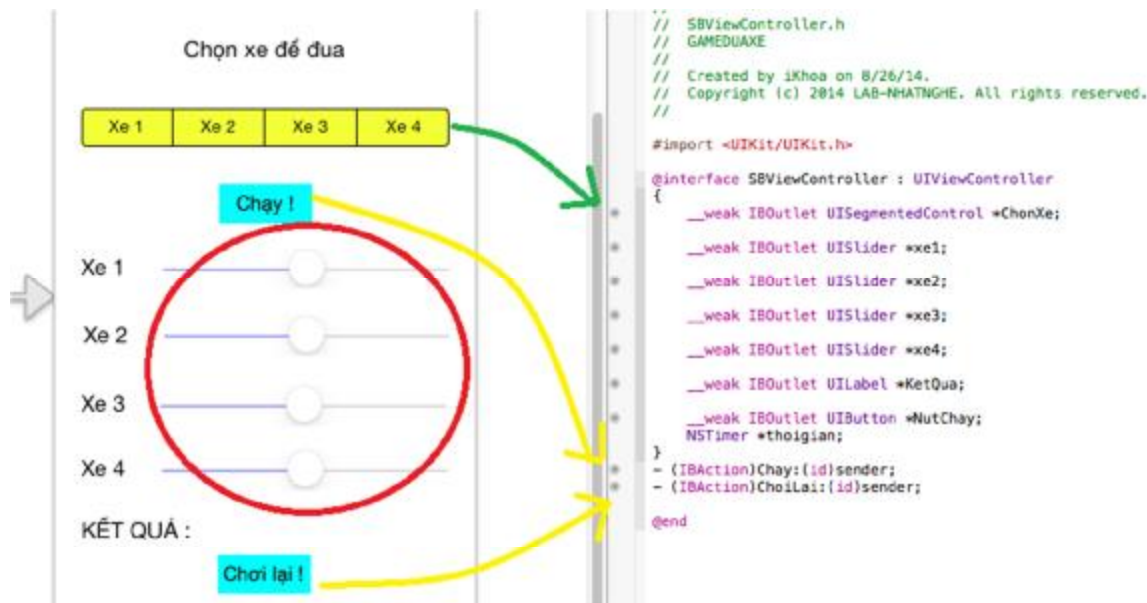


- Ta tạo giao diện như sau:



2. Khai Báo

- Ta khai báo các UI trong file .h:



4 slider của các xe thì ta kéo qua khai báo là các IBOutlet

3. Viết code xử lý

- Ta tạo hàm ganGiaTri

```
-(void)ganGiaTri
{
    xe1.minimumValue = 0;
    xe1.maximumValue = 100;
    xe1.value = 0;

    xe2.minimumValue = 0;
    xe2.maximumValue = 100;
    xe2.value = 0;

    xe3.minimumValue = 0;
    xe3.maximumValue = 100;
    xe3.value = 0;

    xe4.minimumValue = 0;
    xe4.maximumValue = 100;
    xe4.value = 0;
    [ChonXe setSelectedSegmentIndex:-1];
}
```

- Ta qua file .m, viết code vào hàm **ViewDidLoad** và các hàm vừa tạo như sau:

- Ta gọi hàm ganGiaTri

```
-(void)viewDidLoad
{
    [super viewDidLoad];
    // Do any additional setup after loading the view, typically from a nib.
    [self ganGiaTri];
}
```

- Sau đó, ta viết code cho nút Chạy:

```
-(IBAction)Chay:(id)sender {
    thoigian = [NSTimer scheduledTimerWithTimeInterval:0.05 target:self selector:@selector(TocDo) userInfo:nil repeats:YES];
}
```

- Viết code cho nút ChoiLai

```
-(IBAction)ChoiLai:(id)sender {
    [self ganGiaTri];
    KetQua.text = @"KẾT QUẢ : ";
}
```

- Ta viết Code cho hàm TocDo

```
float xedua1 = xe1.value;  
xedua1 = xedua1 + arc4random()%5;  
xe1.value = xedua1;
```

```
float xedua2 = xe2.value;  
xedua2 = xedua2 + arc4random()%5;  
xe2.value = xedua2;
```

```
float xedua3 = xe3.value;  
xedua3 = xedua3 + arc4random()%5;  
xe3.value = xedua3;
```

```
float xedua4 = xe4.value;  
xedua4 = xedua4 + arc4random()%5;  
xe4.value = xedua4;
```

- Sau đó viết tiếp

```
if (xe1.value == 100) {  
    [thoigian invalidate];  
    if (ChonXe.selectedSegmentIndex == 0) {  
        KetQua.text = @"KẾT QUẢ : BẠN THẮNG !";  
    }  
    else{  
        KetQua.text = @"KẾT QUẢ : BẠN THUA !";  
    }  
}  
if (xe2.value == 100) {  
    [thoigian invalidate];  
    if (ChonXe.selectedSegmentIndex == 1) {  
        KetQua.text = @"KẾT QUẢ : BẠN THẮNG !";  
    }  
    else{  
        KetQua.text = @"KẾT QUẢ : BẠN THUA !";  
    }  
}  
if (xe3.value == 100) {  
    [thoigian invalidate];  
    if (ChonXe.selectedSegmentIndex == 2) {  
        KetQua.text = @"KẾT QUẢ : BẠN THẮNG !";  
    }  
    else{  
        KetQua.text = @"KẾT QUẢ : BẠN THUA !";  
    }  
}  
if (xe4.value == 100) {  
    [thoigian invalidate];  
    if (ChonXe.selectedSegmentIndex == 3) {  
        KetQua.text = @"KẾT QUẢ : BẠN THẮNG !";  
    }  
    else{  
        KetQua.text = @"KẾT QUẢ : BẠN THUA !";  
    }  
}
```

- Sau đó ta tiến hành chạy thử và kiểm tra lại kết quả sau khi kéo slider như bên dưới:

