Sinh viên: Nguyễn Văn Minh

MSV: 19020050

Tên game: BomIt

Cấu trúc game:

* Game vô hạn màn chơi
* Người chơi hơn thua nhau ở số màn chơi đến
* Nếu chết quay về màn 1

Về các màn chơi:

* Màn 1, 2, 3 là cố định.
* Game sẽ tự tạo nếu chơi tới màn 4 trở đi:
  + Vị trí người chơi ngẫu nhiên (kể cả lúc chết cũng xuất hiện lại ở vị trí ngẫu nhiên)
  + Các loại quái ngẫu nhiên
  + Số lượng quái bằng số level nhân 4
  + Số lượng tường và hộp cố định

Điều kiện qua màn (hoàn thành 1 trong các điều kiện):

* Tìm thấy cửa và chạm vào nó
* Tiêu diệt hết quái

Khả năng của Player, và Enemy:

* Di chuyển (Player: WASD, được đi chéo)
* Đặt bom (Player: SPACE)
* Không di chuyển nếu chạm Wall, Box, Bom
  + Nếu đối tượng đặt bom, thì được di chuyển (nếu chạm Bom) cho tới khi bước khỏi Bom
  + Nếu đối tượng bị đối tượng khác đặt bom lên, không thể di chuyển.

Hành động của quái:

1. Không làm gì cả
2. Né bom
3. Đặt bom (xong làm 2)
4. Đuổi theo người chơi (xong làm 3)
5. Đến cạnh một cái hộp (xong làm 3)
6. Ăn buff
7. Đi ngẫu nhiên

Các loại buff (tác dụng lên cả Player và Enemy):

* X2 speed
* Tăng số lượng bom tối đa có thể đặt
* Tăng tầm của quả bom

Các object:

* Player: thứ duy nhất người chơi điều khiển (không có hiệu ứng chết)
* Enemy: có 5 loại với đặc trưng 3, 4, 5, 6, 7 (xem Hành động của quái) (không có hiệu ứng chết)
* Wall: cố định
* Box: có thể phá bằng bom, ngẫu nhiên sinh buff (xem Các loại buff) (không có hiệu ứng chết)
* Bom:
  + Được đặt bởi người chơi và quái
  + Có tầm nổ theo tầm của người đặt bom
  + DeathTime là 3 giây
* Explode: Sinh ra bởi bom, giây chết ngay lập tức với các đối tượng Player, Enemy nếu chạm vào
* Portal

Âm thanh:

* Tiếng bom, tiếng ăn buff
* Nhạc nền phát ngẫu nhiên khi qua màn mới (1 trong 3 bài)