

Lập trình hướng đối tượng

Bài tập lớn số 2 - Bomberman

Nhóm thực hành: N1

Tên nhóm: NGU HUYNH DE

Tên chức năng	Đã hoàn thành	Ghi chú
Thiết kế cây thừa kế cho các đối tượng game	x	SummaryDiagram.psd
Xây dựng bản đồ màn chơi từ tệp cấu hình	x	resources/levels
Di chuyển Bomber theo sự điều khiển từ người chơi	x	
Tự động di chuyển các Enemy	x	
Xử lý va chạm cho các đối tượng Bomber, Enemy, Wall, Brick, Bomb	x	
Xử lý bom nổ	x	
Xử lý khi Bomber sử dụng các Item và khi đi vào vị trí Portal	x	
Nâng cấp thuật toán tìm đường cho Enemy	x	BFS Half-BFS Distance Trace Random Trace Speed Trace BFS and Dodge
Cài đặt thêm các loại Enemy khác	x	Doll Kondoria Minvo Oneal Baloomm
Cài đặt thêm các Item khác	x	Speed Bomb Flame

Cài đặt thuật toán AI cho Bot	x	3 AI
Xử lý hiệu ứng âm thanh (thêm music & sound effects)	x	
Phát triển hệ thống server-client để nhiều người có thể cùng chơi qua mạng LAN hoặc Internet	Đang phát triển	Sử dụng thuật Hamaguchi
Cho phép hai người chơi trên cùng 1 máy		Đang phát triển
Thêm Menu, Pause, các Message trong game	x	