**DETAIL DESIGN FOR GAMEBOARD**

**Game xếp hình for ZP**

**1-Giới thiệu**

***1.1-Mục đích tài liệu***

GameBoard là một lớp quan trọng trong trò chơi, vì vậy cần được đầu tư thiết kế kỹ lưỡng. Tài liệu này đưa ra thiết kế chi tiết cho GameBoard và các lớp thành phần của GameBoard, ví dụ như lớp Item đại diện cho 1 item cụ thể trong game.

***1.2-Phạm vi tài liệu***

Tài liệu sử dụng cho game xếp hình for ZP.

***1.3-Lịch sử phiên bản***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tên phiên bản** | **Ngày thực hiện** | **Người thực hiện** | **Ghi chú** |
| 1.0 | 06/01/2016 | Nguyễn Công Hảo | Bản đầu tiên |

**2-Thiết kế chi tiết cho GameBoardLayer**

***2.1-Mô tả chung***

* GameBoardLayer chứa toàn bộ logic và hiển thị của bảng chứa item.
* GameBoardLayer **không** quản lý:
* Điểm số
* Trạng thái fever
* Thời gian giới hạn chơi
* Các hiệu ứng đặc biệt (perfect, good, cool)
* ...
* GameBoardLayer là một module hoàn chỉnh mà nếu chạy độc lập (theo nghĩa không gắn với score bar, time bar và fever bar) thì vẫn cho phép người chơi tương tác và chơi không hạn định thời gian, không tính điểm số, không tính trạng thái fever, không có các hiệu ứng đặc biệt (perfect, good, cool) nhưng vẫn đảm bảo tuân thủ theo các rule di chuyển, rule sinh các item đặc biệt, rule ăn, vẫn đảm bảo các hiệu ứng cơ bản như rơi, nổ, âm thanh va chạm khi rơi theo đúng tài liệu game design mô tả.
* Là nguồn phát sinh các sự kiện như:
* Sự kiện người chơi ăn một cụm các item, có mô tả rõ về thông tin của việc ăn item trong đối tượng event được dispatch đi (ví dụ: có bao nhiêu item được ăn, trong số đó có item thời gian không, ...)
* Sự kiện shuffle game board
* ...
* Cung cấp các API cho phép các đối tượng bên ngoài gọi đến như
* API tạm dừng (lật tất cả các item up lại và đảm bảo thời gian tạm dừng, không tính)
* API thực hiện cú chót
* ...

***2.2-***

***2.3-***

***2.4-***