**Lập trình hướng đối tượng INT2204\_22**

**Bài tập lớn số 2 - Bomberman**

Nhóm thực hành: N3

Tên nhóm: N

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tên chức năng** | **Người phụ trách** | **Đã hoàn thành** | **Ghi chú** |
| Xây dựng cây thừa kế các đối tượng | Nguyễn Thế Nam  Phạm Văn Quý | x | Ảnh cây kế thừa trong link drive phía dưới |
| GUI menu | Nguyễn Thế Nam | x |  |
| Tạo map | Phạm Văn Quý | x | Các map ở trong res/levels và res/multimap |
| Xử lí bom nổ | Nguyễn Thế Nam | x |  |
| Xử lí va chạm | Nguyễn Thế Nam | x |  |
| Xử lí ăn Item và Portal | Nguyễn Thế Nam | x | : tăng mạng  : tăng tốc player  : tăng số lượng bom  : tăng độ dài bom  : cửa qua màn khi chưa giết hết quái  : cửa qua màn khi đã giết hết quái |
| Pause | Phạm Văn Quý | x | Tạm dừng khi đang chơi |
| Door – cửa dịch chuyển | Phạm Văn Quý | x | Có 2 cửa có thể đi xuyên qua nhau |
| Âm thanh | Phạm Văn Quý | x |  |
| Enemy | Phạm Văn Quý | x | Oneal : dùng BFS để đuổi theo player, khi không có đường đến player thì , di chuyển theo thuật toán random 1, khi khoảng cách đến người <10 tăng tốc từ 1 lên 2.  Ghost: quái hồn ma đi xuyên tường, di chuyển theo thuật toán random 1.  Balloom: di chuyển theo thuật toán random 2.  Doll: chỉ di chuyển ngang, di chuyển trái phải theo thuật toán random2.  CoinRed: di chuyển theo thuật toán random 1, khi chết đẻ ra CoinOrange.  CoinOrange: dùng BFS để đuổi theo player, khi không có đường đến player thì , di chuyển theo thuật toán random 1, tốc độ speed=2. |