

The background is a dark navy blue. It features abstract, overlapping geometric shapes in various colors: bright green, cyan, magenta, orange, and blue. These shapes are arranged in a way that creates a sense of depth and movement, with some shapes appearing to be layered on top of others. The overall aesthetic is modern and vibrant.

CROSSING THE ROAD

Team 9

Team 9



Trần Dũng Tiến
20127642



Trần Anh Khôi
20127537



Đào Ngọc Hoa
20127500
LEADER



Phan Trí Nguyễn
20127578



Đinh Thành Danh
20127423

Hướng dẫn sử dụng game

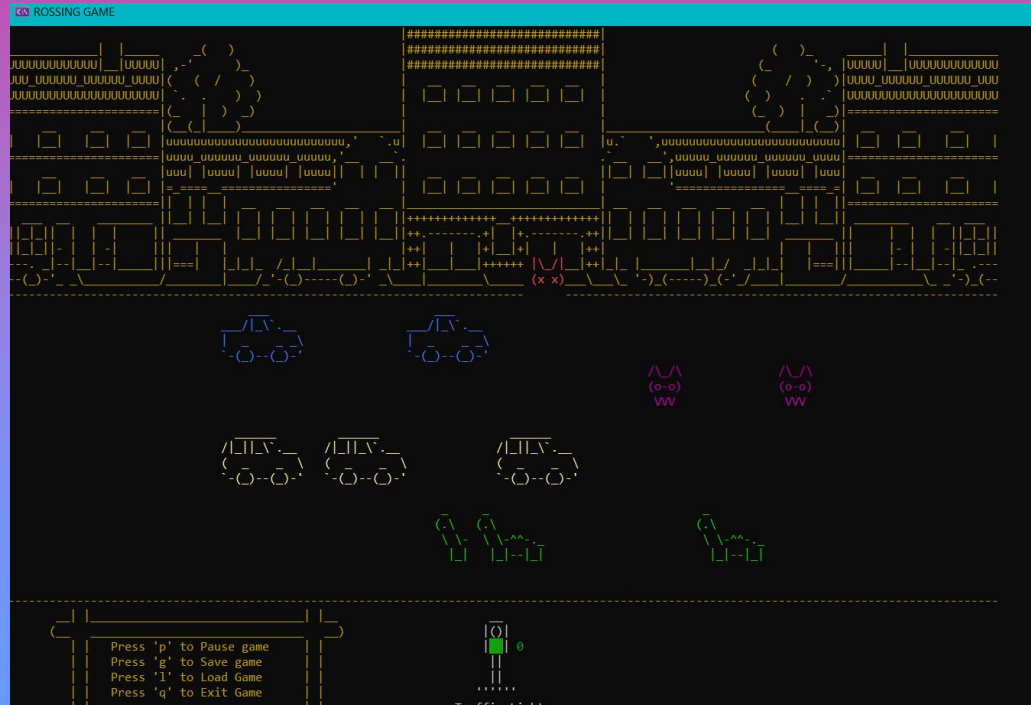
Hướng dẫn sử dụng game

Bước 1 : Người dùng mở file Console.sln và chạy chương trình màn hình của người dùng sẽ hiển thị như hình bên dưới



Hướng dẫn sử dụng game

Bước 2 : Tiếp đến người dùng muốn chơi game vui lòng nhấn phím N để bắt đầu game mới. Sau khi nhấn phím N màn hình người dùng sẽ hiển thị bên dưới và người dùng có thể bắt đầu chơi



Hướng dẫn sử dụng game

Nếu người dùng đụng phải chướng ngại vật, màn hình sẽ hiển thị như hình bên dưới, người dùng có thể nhấn phím bất kỳ để trở lại Menu.



Hướng dẫn sử dụng game

Nếu người dùng đã vượt qua màn điểm số sẽ tự động cộng vào và đồng thời cũng hiển thị số điểm hiện tại của người đang chơi.



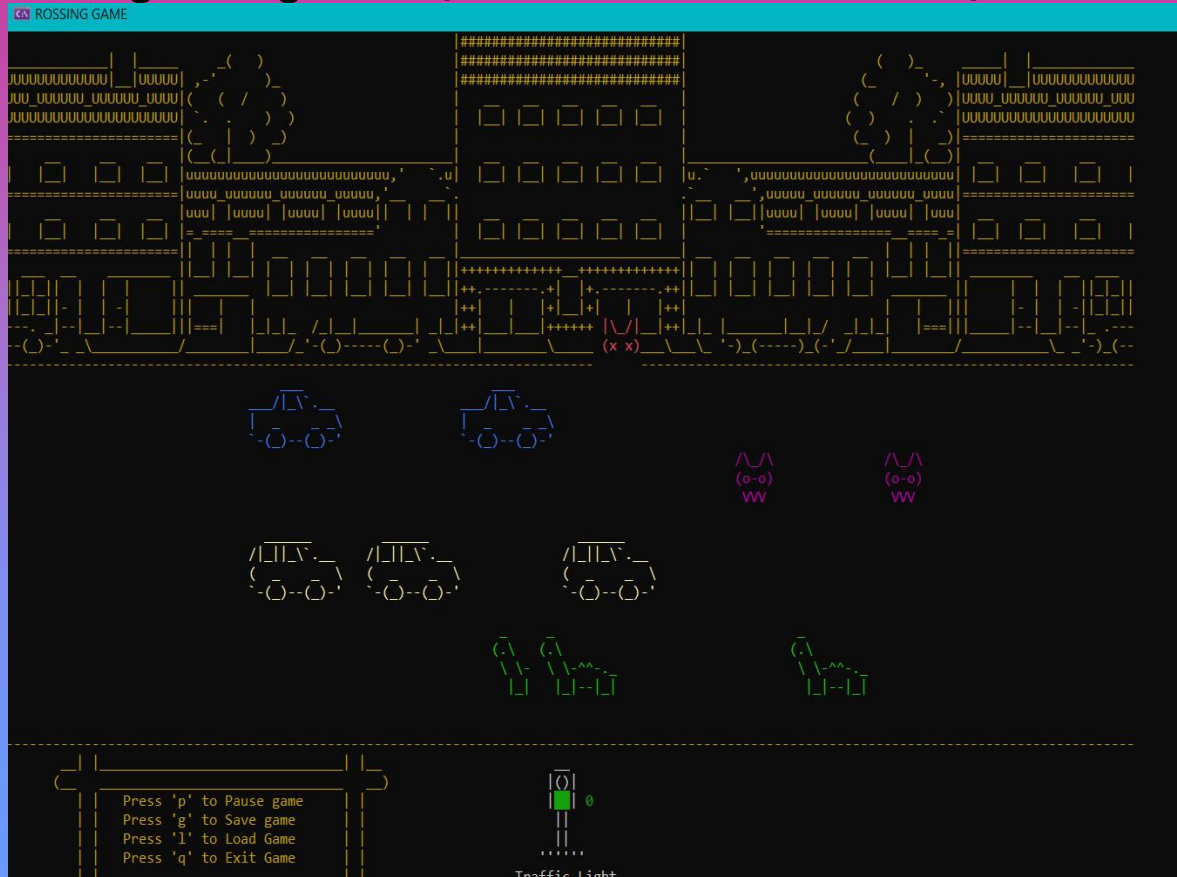
Hướng dẫn sử dụng game

Tắt âm lượng người dùng sẽ nhấp vào nút O để mở lên mục Option sau đó nhập nút Enter để lựa chọn tắt hay mở âm lượng



GIAO DIỆN CHÍNH TRÒ CHƠI

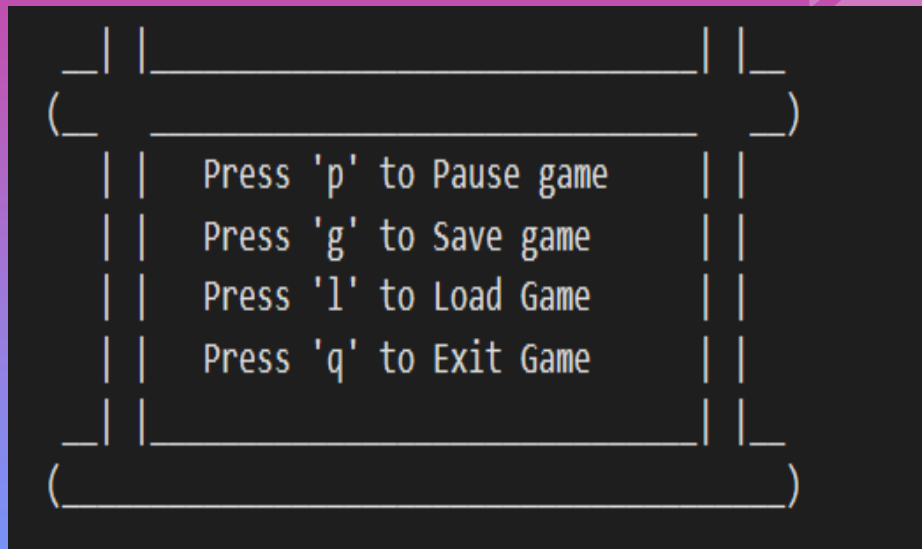
Khi vào new game giao diện chính trò chơi sẽ hiện ra



New Game

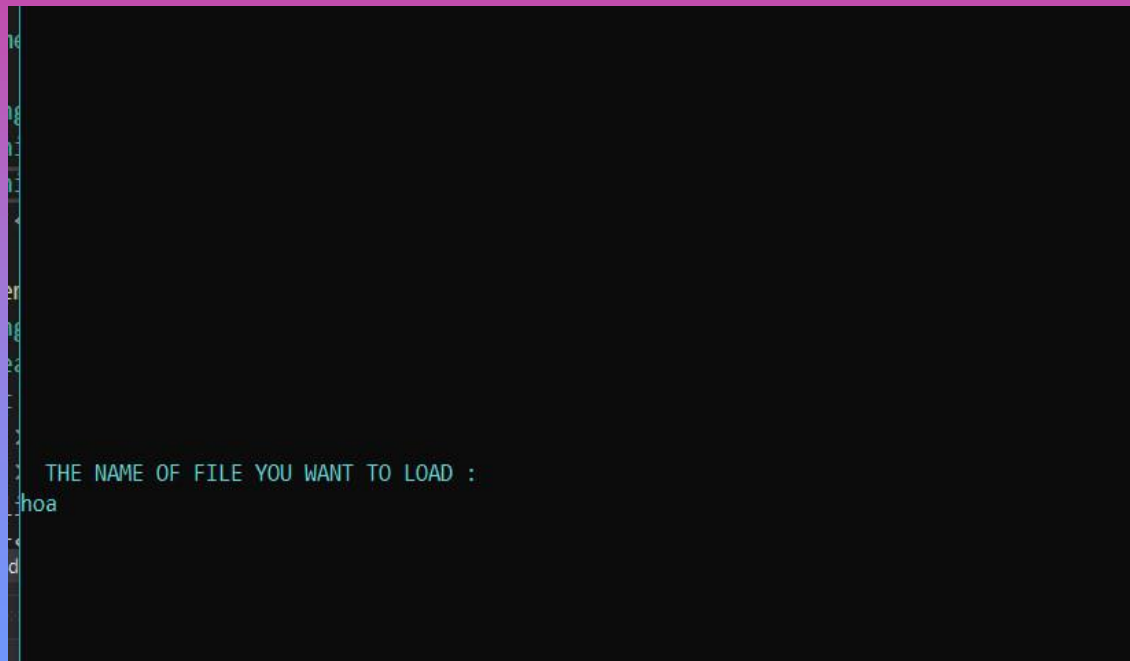
Trong giao diện chính của trò chơi sẽ có mục option riêng:

- ❑ **Pause** cho phép dừng trò chơi.
- ❑ **Save** cho phép lưu trò chơi bằng cách nhập tên nhân vật.
- ❑ **Load** ở option này giống chức năng với load game ở ngoài menu chính.
- ❑ **Exit Game** ở đây giúp người dùng ra khỏi menu chính.



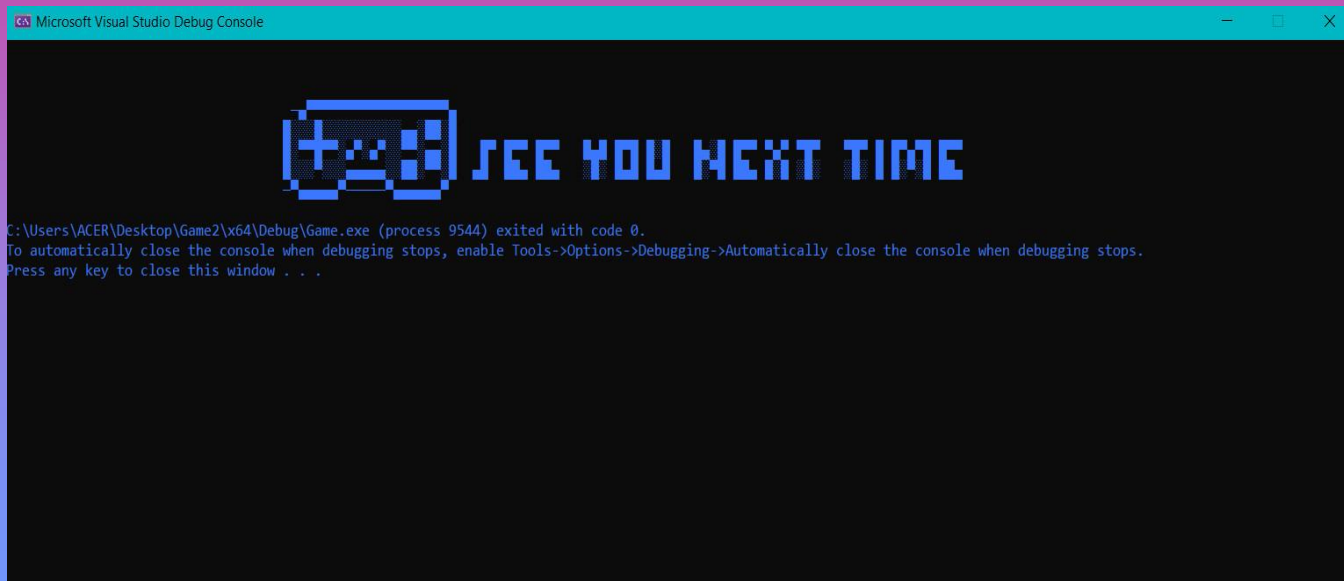
Hướng dẫn sử dụng game

Người dùng sẽ nhập chữ L để có thể load game cũ và gõ tên file cần lưu lại và tiếp tục trò chơi:

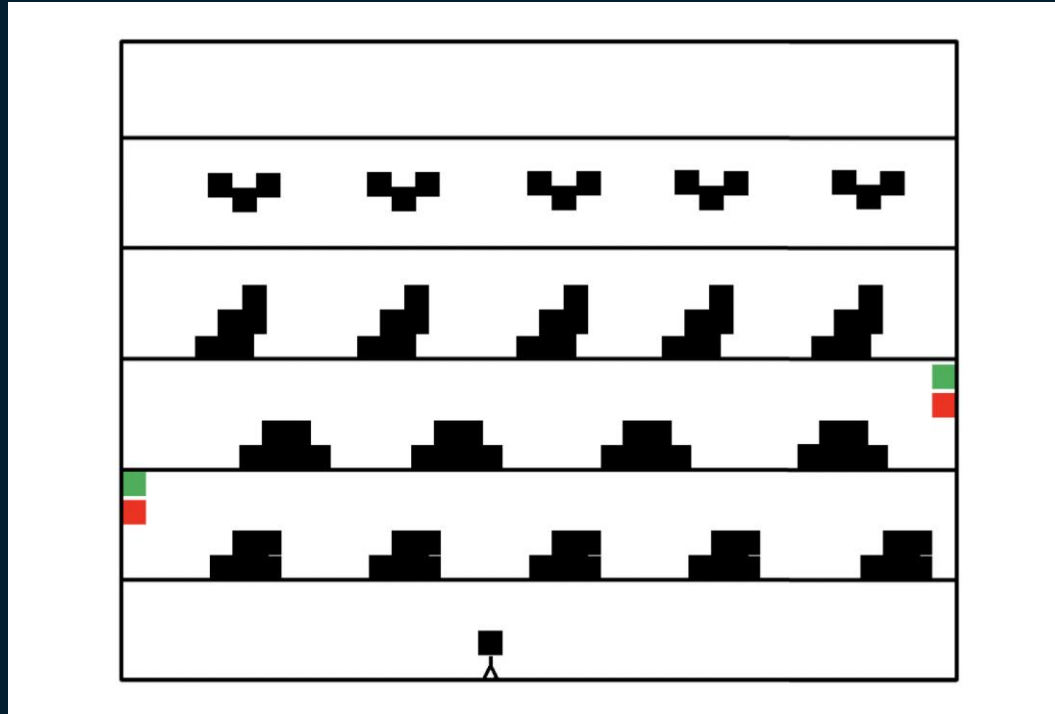


Hướng dẫn sử dụng game

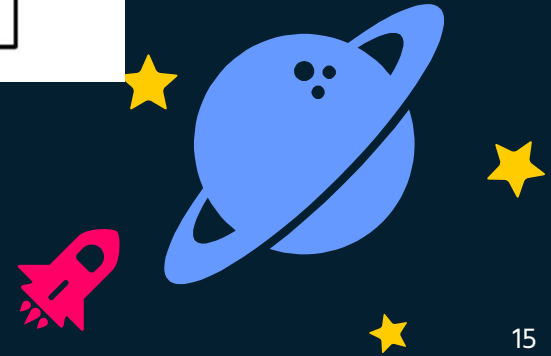
Người dùng nhấp vào chữ E để thoát chương trình và hiển thị hình như bên dưới :



1. Giới thiệu đồ án



Hình minh họa trò chơi hoàn chỉnh



Cụ thể các kĩ thuật:

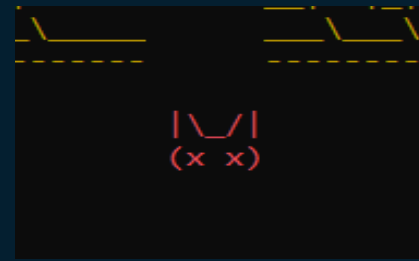
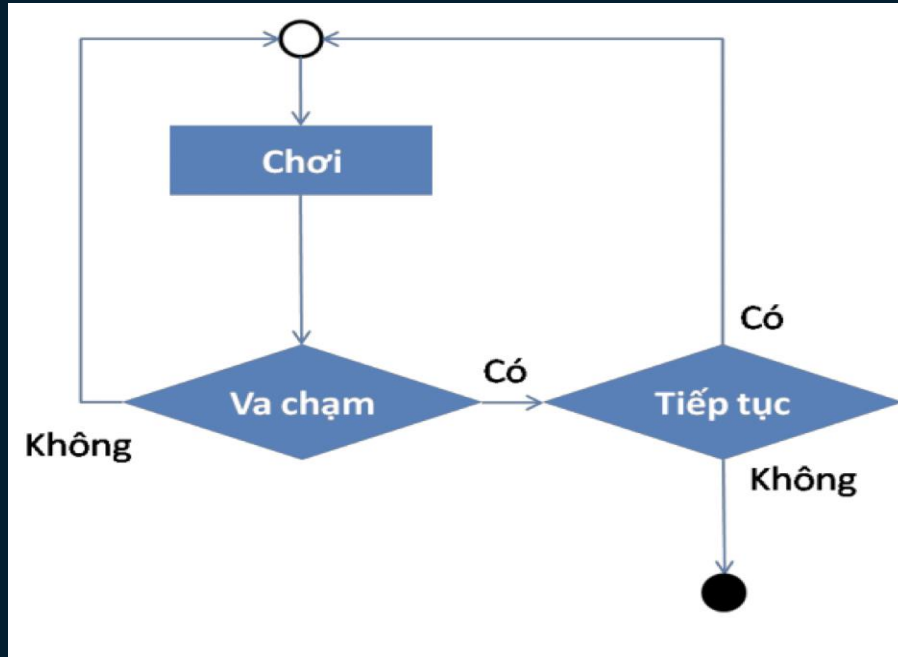
- › *Xử lý tập tin*: Ở các khâu đọc các file hình ảnh của đồ họa nhân vật, vật cản, menu, map, đọc và ghi file các vị trí, các cấu hình trong load game và save game

Cụ thể các kĩ thuật:

- › *Tiểu trình*: Cách vận hành của game
- › *Handle*: Các thao tác trên màn hình
- › *Cấu trúc dữ liệu cơ bản và kiến thức lập trình hướng đối tượng*:

2. Kịch bản game

Sơ đồ kịch bản game:

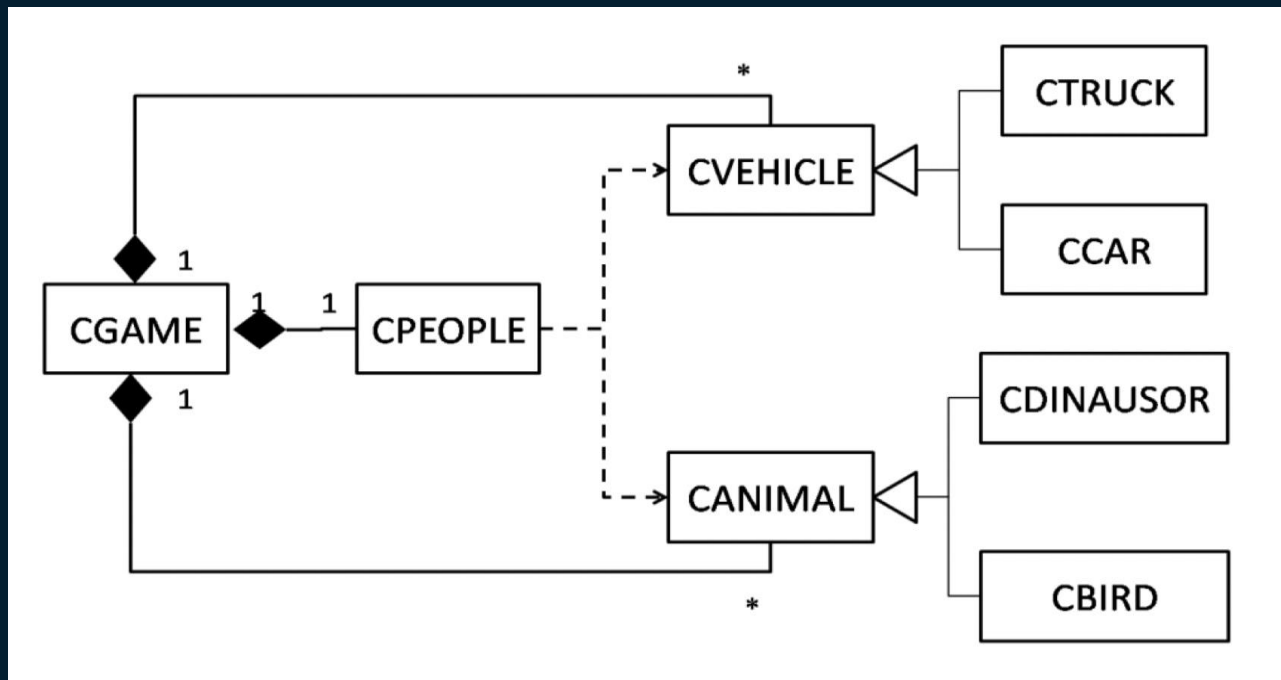


3. Các kĩ thuật hỗ trợ

Các kỹ thuật :

- › 1) Cố định màn hình chính
- › 2) Thiết lập vị trí con trỏ màn hình
- › 3) Kỹ thuật đa tiểu trình
- › 4) Các lớp trong trò chơi:

SƠ ĐỒ LỚP TRÒ CHƠI



Công cụ làm việc:

+Github

+Messenger

+Zoom



Khó khăn:

- + Đường truyền
- + Cách thực hiện đồ án
- + Kiến thức mới

Bảng phân công công việc

ĐÀO NGỌC HOA: Level game, Obstacle, Cplayer

TRẦN DŨNG TIẾN: CVehicle, CPlayer, powerpoint

TRẦN ANH KHÔI: Menu , Sound , TimeKeeper

PHAN TRÍ NGUYỄN: Cpeople, TrafficLight, Menu

ĐINH THÀNH DANH: Canimal, Map, Report



THANK YOU FOR YOUR LISTENING!

