

MỤC LỤC

LỜI NÓI ĐẦU	1
PHẦN 1:TỔNG QUAN	3
1.1 . Giới thiệu đề tài.....	3
1.2 . Thông tin các thành viên	3
1.3 . Các tính năng cần hiện thực trong dự án	4
PHẦN 2: CHỨC NĂNG CHÍNH TRONG GAME.....	5
2.1 . Các đối tượng trong game	5
2.2. Các lớp	6
a. Lớp main	6
b. Lớp Display.....	6
c. Lớp enemies	6
d. Lớp entity	6
e. Lớp bullets	6
f. Lớp gameManager	6
g. Lớp setup.....	6
PHẦN 3: TỔNG KẾT.....	7
3.1 . Hướng dẫn sử dụng trò chơi:	7
3.2 . Kinh nghiệm học được:	7

LỜI NÓI ĐẦU

Hiện nay với sự phát triển không ngừng của công nghệ thông tin là kèm theo nhu cầu sử dụng công nghệ thông tin vào công việc cũng như giải trí ngày càng cao. Và đặc biệt game đang là ứng dụng được lựa chọn cũng như sử dụng hàng đầu của con người. Chính vì thế mà ngành công nghệ lập trình trò chơi và mô phỏng đang ngày càng phát triển.

Và sau khi tìm hiểu và được sự hướng dẫn của thầy trong thời gian chúng em theo học và nghiên cứu về môn lập trình trò chơi và mô phỏng thì nhóm em gồm 3 thành viên đã nghiên cứu và phát triển tựa đề game bắn máy bay.

Do hiểu biết và kinh nghiệm còn hạn chế nên tựa đề game của nhóm em còn nhiều hạn chế. Chính vì vậy chúng em mong thầy và các bạn theo dõi và tham gia ý kiến về tựa đề game của chúng em để cho chúng em nâng cao thêm kiến thức và hoàn thiện phát triển game bắn máy bay được tốt hơn.

Chúng em xin chân thành cảm ơn !!

This image shows a full page of a document template designed for handwritten notes or essays. It features approximately 30 evenly spaced, horizontal grey lines across the entire width of the page. The lines are thin and light, providing a guide for writing without being distracting. There are no margins, headers, footers, or other markings present on the page.

PHẦN 1:TỔNG QUAN

1.1. Giới thiệu đề tài

Khi tham gia học môn học “Lập trình trò chơi và mô phỏng” với mong muốn tiếp xúc, làm quen với Java và thiết kế một game đơn giản. Nhóm em với 3 thành viên quyết định chọn đề tài “Game Sky Force” với một số chức năng chính như sau:

- Lớp Main
- Lớp Display
- Lớp Bullets
- Lớp gameManager
- Lớp Entity
- Lớp Enemies
- Lớp Setup

1.2. Thông tin các thành viên

STT	Mã SV	Họ tên	SĐT	Email
1	16CC011	Nguyễn Phúc Hưng	+84782400746	Nphbo1998@gmail.com
2	16CC022	Phạm Hà Thành	0378407292	Tiger92tn@gmail.com
3	16CC028	Lữ Hòa Vĩ	0968326495	Hoavi98@gmail.com

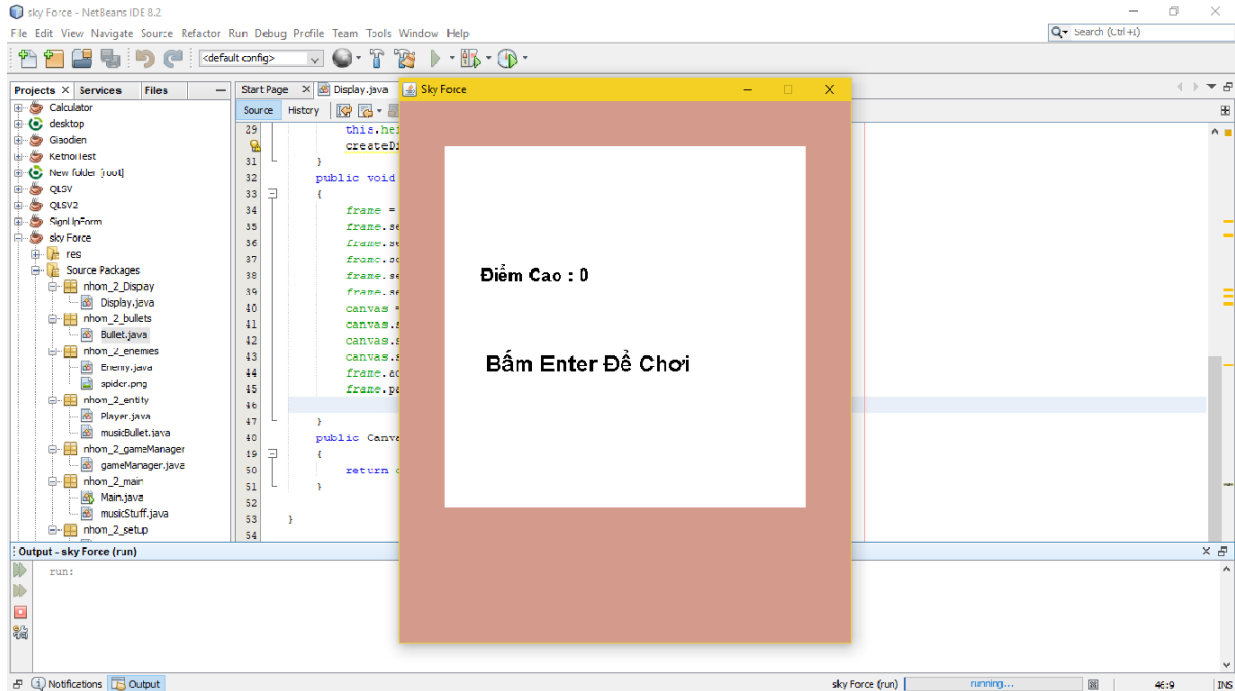
1.3. Các tính năng cần hiện thực trong dự án

STT	Tên chức năng	Người thực hiện	Người kiểm tra	Hoạt động đúng
1	Thiết kế các nhân vật, xây dựng chương trình	Phúc Hưng	Hà Thành	OK
2	Thiết kế bối cảnh trò chơi, xây dựng chương trình	Hà Thành	Phúc Hưng	OK
3	Thiết kế khung chương trình, xây dựng chương trình, báo cáo	Hòa Vĩ	Phúc Hưng	OK

PHẦN 2: CHỨC NĂNG CHÍNH TRONG GAME

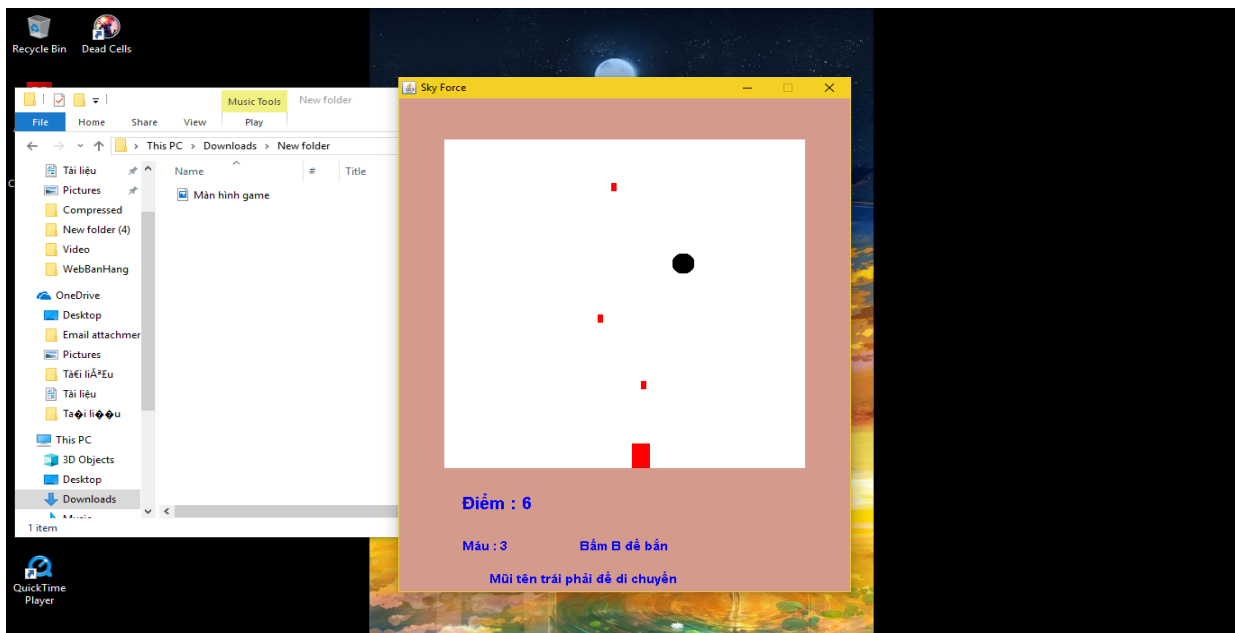
2.1. Các đối tượng trong game

a) Giao diện chính trong game



Hình 2.1.1. Giao diện chính của game

b) Các thành phần chính trong game



Hình 2.1.2. Giao diện trong game

2.2. Các lớp

- a. Lớp main
- b. Lớp Display
- c. Lớp enemies
- d. Lớp entity
- e. Lớp bullets
- f. Lớp gameManager
- g. Lớp setup

PHẦN 3: TỔNG KẾT

3.1. Hướng dẫn sử dụng trò chơi:

- Bắt đầu trò chơi: Người chơi bấm Enter để bắt đầu màn chơi.
- Người chơi sử dụng các phím B vào để bắn
- Sử dụng các phím điều hướng để di chuyển.
- Kết thúc: Khi người chơi hết 3 mạng nhấn Enter để chơi lại từ đầu.
- Lưu điểm: Khi kết thúc mỗi ván đấu sẽ tự lưu điểm của người chơi

Các ưu điểm và hạn chế:

a) Ưu điểm:

- Gameplay đơn giản, dễ chơi.
- Đồ họa nhân vật đẹp, tạo cảm giác dễ chịu cho người chơi.
- Không gây nghiện, giúp người chơi xả stress.
- Độ khó tăng dần đến vô hạn, là một thách thức với những người chơi muốn thử sức.

b) Hạn chế:

- Phạm vi còn hẹp không rộng, không gây hiệu ứng bất ngờ đến người chơi.
- Thiếu nhiều chức năng và độ khó cho game.
- Dễ gây nhàm chán.

3.2. Kinh nghiệm học được:

- Học được cách sử dụng công cụ Java để làm game.
- Kỹ năng làm việc nhóm của các thành viên được cải thiện, nâng cao ý thức trách nhiệm của từng người.

Bài báo cáo của nhóm em đến đây là kết thúc. Em xin chân thành cảm ơn thầy đã theo dõi !!

End.