**Lập trình hướng đối tượng INT2204\_1**

**Bài tập lớn số 2 – Bomberman**

Nhóm thực hành: N1

Tên nhóm: N14

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tên chức năng | Người phụ trách | Đã hoàn thành | Ghi chú |
| Thiết kế cây thừa kế cho các đối tượng game | Phạm Nhật Duy | x |  |
| Xây dựng bản đồ màn chơi từ tệp cấu hình | Nguyễn Tiến Đạt | x | Ok |
| Di chuyển Bomber theo sự điều khiển từ người chơi | Nguyễn Tiến Đạt | x | Ok |
| Tự động di chuyển các Enemy | Phạm Nhật Duy | x |  |
| Xử lý va chạm cho các đối tượng | Phạm Nhật Duy  Nguyễn Tiến Đạt | x | Ok |
| Xử lý bom nổ | Phạm Nhật Duy | x |  |
| Xử lý khi Bomber sử dụng các Item và khi đi vào vị trí Portal | Nguyễn Tiến Đạt | x | Ok |
| Nâng cấp thuật toán tìm đường cho Enemy | Phạm Nhật Duy | x |  |
| Cài đặt thêm các loại Enemy khác | Phạm Nhật Duy  Nguyễn Tiến Đạt | x | Ballon |
| Xử lý hiệu ứng âm thanh | Phạm Nhật Duy | x |  |

\*Hướng dẫn chạy:

- Sử dụng ngôn ngữ lập trình Java.

- Sử dụng thư viện hỗ trợ JavaFx

- B1: Mở Project trên IntelliJ

- B2: Cài đặt thư viện:

File -> Project Structure -> Libraries -> + (Link địa chỉ folder lib trong thư viện JavaFx)

Run -> Edit Configurations… -> Add VM Option(Alt + V) -> Dán :

--module-path "địa chỉ folder lib" --add-modules javafx.controls,javafx.fxml

- B3: Chạy chương trình: Run -> Run

\*Link video demo: https://drive.google.com/file/d/1vixlhomCTiWkK384BR\_u13RbTCYqxEpD/view?usp=sharing