

## Phân tích SpingNinja

### I) UI

- ❖ UI Home
  - 1) Button audio (on,of)
  - 2) Button PlayerGame
- ❖ UI Gameplay
  - InGame
    - 1) Text and Image: for count the Score
  - GameOver
    - 1) TextGame
    - 2) Panel for display (Score and Best Score)
    - 3) Button
      - Restart Game
      - Comeback UI Home
      - ADS
      - Share
      - Review

### II) Gameplay

- ❖ Cách chơi:

*Step1: Người chơi ấn vào giữa vào màn hình*

  - Giữ đèn đầu thì loxo giảm đến đáy, khi giảm đến Min thì không giảm nữa

*Step2: Nhả ngon tay*

  - Loxo giãn ra rất nhanh và player bay lên và move sang phải
    - + lực bay lên tỉ lệ thuật với thời gian giữ cũng như lực giảm ở bước 1
- ❖ Điều kiện tiếp tục chơi: Nếu player bay lên và rơi đúng đầu cột thì repeat lại Step1 và Step 2
- ❖ Cách Tính Điểm
  - Nếu Jump qua và đậu lên cột gần nhất thì:
    - + AddScore +1
  - Nếu Jump qua và đậu trên những cột tiếp theo thì thì :
    - + AddScore = Số cột đã qua\*2
- ❖ Các thành phần trong game
  - 1) Player (Ninja)
    - Component
      - Lò xo
        - + Co lại : Khi player thực thiện Step 1 ( Cách chơi)
        - + Dẫn ra: Khi player thỏa mãn điều kiện tiếp tục chơi
  - 2) Column

- Khi start game
  - Khi Start game luôn luôn có 1 column để cho player đứng trên
  - Các column đã random rồi sẽ tiếp tục move nhẹ đến
  - Sẽ đổi column mỗi khi restart game
- Trong khi play game
  - Các column sẽ tự động sinh ra đảm bảo tối ưu hiệu năng và sinh ra đủ cột

### 3) Bird

- Nó sẽ đậu trên cột khi Play game
- Có thể move sang trái hoặc phải góc 45 độ khi player tới
- Có thể ngồi lên đầu của player khi player ở cột quá lâu
- Có thể move tới cột khác (cột gần nhất left ou right)
- Có thể có 2 bird trên cùng một cột

### 4) BackGround

- BackGround Dynamic
  - Cloud
    - + move nhẹ sang trái (All Time)
  - Wawe
    - + có Animation nhấp nhô
- BackGround Static
  - Núi
  - Kim tự tháp