Phân tích SpingNinja

1. 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

1. GamePlay

* Cách chơi:

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

* Giữ đển đâu thì loxo giảm đến đấy, 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)

+ Dãn ra: Khi player thỏa mãn điều kiện tiếp tục chơi

1. 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 bảm tối ưu hiệu năng và sinh ra đủ cột

1. Bird

* Nó sẽ đậu trên cột khi Play game
* Có thể move sang trai 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

1. BackGround

* BackGround Dynamic
* Cloud

+ move nhẹ sang trái (All Time)

* Wawe

+ có Animation nhấp nhô

* BackGround Static
* Núi
* Kim tự tháp