**File 1:**

DANH\_SACH\_HEO()

\*HEO(MA\_HEO, DO\_BEN, TRONG\_LUONG, DIEM)

AM\_THANH(LINK)

HINH\_ANH(LINK)

KICH\_THUOC(W, H)

**Mô tả:**

**File DANH\_SACH \_HEO.xml** lưu danh sách các con HEO trong trò chơi.

**MA\_HEO:** Mỗi con heo có một MA\_HEO duy nhất.

**DO\_BEN:** Sức chịu đựng của mỗi con heo, khi bị Chim lao vào, vật liệu rớt trúng, thì DO\_BEN giảm.

**DIEM:** Tiêu diệt 1 Heo sẽ nhận 1 lượng điểm tương ứng.

**TRONG\_LUONG:** Trọng lượng của heo.

**LINK:** chứ đừng dẫn đến file ảnh, sprites, audio.

**W:** Chiều dài ảnh, sprites.

**H:** Chiều rộng ảnh, sprites.

**File 2:**

DANH\_SACH\_CHIM()

\*CHIM(MA\_CHIM, DO\_BEN, TRONG\_LUONG, DIEM)

AM\_THANH(LINK)

HINH\_ANH(LINK)

KICH\_THUOC(W, H)

**Mô tả:**

**File DANH\_SACH \_CHIM.xml** lưu danh sách các con CHIM trong trò chơi.

**MA\_CHIM:** Mỗi con chim có một mã chim duy nhất.

**TRONG\_LUONG:** Trọng lượng của chim.

**DIEM:** điểm thưởng của mỗi con

**LINK:** chứ đừng dẫn đến file ảnh, sprites, audio.

**W:** Chiều dài ảnh, sprites.

**H:** Chiều rộng ảnh, sprites.

**File 3:**

DANH\_SACH\_VAT\_LIEU()

\*VATLIEU(MA\_VL, DO\_BEN, TRONG\_LUONG, DIEM)

AM\_THANH(LINK)

HINH\_ANH(LINK)

KICH\_THUOC(W, H)

**Mô tả:**

**File DANH\_SACH\_VAT\_LIEU.xml** lưu danh sách các vật liệu trong trò chơi.

**MA\_VL:** Mỗi vật liệu có một mã vật liệu duy nhất.

**DO\_BEN:** Sức chịu đựng của mỗi vật liệu, khi bị Chim lao vào, 2 vật liệu va chạm nhau, vật liệu rớt trúng, thì DO\_BEN giảm.

**TRONG\_LUONG:** Trọng lượng của vật liệu.

**LINK:** chứ đừng dẫn đến file ảnh, sprites, audio.

**W:** Chiều dài ảnh, sprites.

**H:** Chiều rộng ảnh, sprites.

**DIEM:** điểm sau mỗi lần tiêu diệt

**File4:**

DANH\_SACH\_HINH\_NEN()

\*NEN(MA\_NEN)

AM\_THANH(LINK)

HINH\_ANH(LINK)

KICH\_THUOC(W, H)

DANH\_SACH\_CAC\_NUT()

\*NUT(TEN)

AM\_THANH(LINK)

HINH\_ANH(LINK)

KICH\_THUOC(W, H)

**Mô tả:**

**File DANH\_SACH\_HINH\_NEN.xml** lưu danh sách các hình nền, nút trong trò chơi.

**MA\_NEN:** Mỗi hình nền có một mã nền duy nhất.

**TEN:** Tên của các nút.

**LINK:** chứ đừng dẫn đến file ảnh, sprites, audio.

**W:** Chiều dài ảnh, sprites.

**H:** Chiều rộng ảnh, sprites.

**File 5:**

DANH\_SACH\_VAT\_PHAM()

\*VAT\_PHAM(MA\_VP)

AM\_THANH(LINK)

HINH\_ANH(LINK)

KICH\_THUOC(W, H)

**Mô tả:**

**File DANH\_SACH\_VAT\_PHAM.xml** lưu danh sách các vật phẩm trong trò chơi.

**MA\_VP:** Mỗi vật phẩm có một mã vật phẩm duy nhất.

**LINK:** chứ đừng dẫn đến file ảnh, sprites, audio.

**W:** Chiều dài ảnh, sprites.

**H:** Chiều rộng ảnh, sprites.

**File 6:**

DANH\_SACH\_MAN\_CHOI()

\*MENU()

NEN(MA\_NEN)

\*MAN\_CHOI(MA\_MAN\_CHOI, DIEM, SO\_SAO)

NEN(MA\_NEN)

\*CAP\_DO(MA\_CAP\_DO, SO\_SAO)

CAY\_NA(LUC\_BAN)

HINH\_ANH(LINK)

KICH\_THUOC(W, H)

AM\_THANH(LINK)

VI\_TRI(X,Y)

\*DIEM(DIEM\_SO)

HINH\_ANH(LINK)

KICH\_THUOC(W, H)

\*HEO(MA\_HEO)

VITRI(X, Y)

\*CHIM(MA\_CHIM)

VITRI(X, Y)

\*VAT\_LIEU(MA\_VL)

VI\_TRI(X, Y)

GOC\_QUAY(GOC)

\*VAT\_PHAM (MA\_VP, SO\_LUONG)

**Mô tả:**

**-File DANH\_SACH\_MAN\_CHOI.xml** lưu danh sách thông tin các màn chơi trong trò chơi.

**-MENU:** Quản lý các nền , nút của giao diện menu game.

**-MAN\_CHOI:** Quản lý các cấp độ của màn chơi.

**+MA\_MAN\_CHOI:**  mỗi màn chơi có một mã màn chơi duy nhất.

**+DIEM:** Tổng số điểm của các cấp độ của màn chơi đó, mặc định ban đầu là 0.

**+SO\_SAO:** Số sao đạt được của màn chơi đó, mặc định ban đầu là 0.

**-CAP\_DO:** các cấp độ của chơi.

**+MA\_CAP\_DO:** Mỗi cấp độ có một mã cấp độ duy nhất.

**+SO\_SAO:** Số sao đạt được của cấp độ đó, mặc định ban đầu là 0.

**+LUC\_BAN:** Lực bắn của cây ná.

+**GOC\_QUAY:** góc quay của vật liệu so với góc tọa độ

**-DIEM:** Số điểm đạt được khi kết thúc cấp độ chơi.

**+DIEM\_SO:** Số điểm đạt được khi kết thúc cấp độ chơi, mặc định ban đầu là 0.

**-X,Y:** Tạo độ để đặt ảnh.

**-SO\_LUONG:** số lượng vật phẩm trong một cấp độ chơi.

-**VẬT PHẨM:** vật phẩm hỗ trợ

**+SO\_LUONG:** số lượng của vật phẩm đó

- **LINK:** chứa đừng dẫn đến file ảnh, sprites, audio.

**File 7:**

DANH\_SACH\_KY\_NANG\_VAT\_PHAM()

VAT\_PHAM (MA\_VP, LUC\_BAN) //nâng cấp ná

\*AM\_THANH(LINK)

\*HINH\_ANH(LINK)

KICH\_THUOC(W, H)

VAT\_PHAM (MA\_VP, TRONG\_LUONG\_CHIM) //tăng trọng lượng chim

\*AM\_THANH(LINK)

\*HINH\_ANH(LINK)

KICH\_THUOC(W, H)

VAT\_PHAM (MA\_VP, SHOW\_DUONG\_BAN) //ống nhòm

\*AM\_THANH(LINK)

\*HINH\_ANH(LINK)

KICH\_THUOC(W, H)

VAT\_PHAM(MA\_VP, DO\_DAN\_HOI, HUONG\_GIO,LUC\_GIO) //gây động đất

\*AM\_THANH(LINK)

\*HINH\_ANH(LINK)

KICH\_THUOC(W, H)

**MÔ TẢ:**

**-File DANH\_SACH\_KY\_NANG\_VAT\_PHAM.xml** lưu các kỹ năng của vật phẩm

- **nâng cấp ná:**

+**LUC\_BAN:** Lực bắn tăng thêm của cây ná

- **tăng trọng lượng chim:**

+**TRONG\_LUONG\_CHIM:** trọng lượng tăng thêm của con chim

**- ống nhòm**

+**SHOW\_DUONG\_BAN:**hiển thị đường chim bay hay ko

- **gây động đất**

+ **DO\_DAN\_HOI**: độ rung khi sử dụng vật phẩm

+ **HUONG\_GIO:** hướng gió thổi khi sử dụng vật phẩm

+ **LUC\_GIO:** lực gió thổi khi sử dụng vật phẩm

- **LINK:** chứa đừng dẫn đến file ảnh, sprites, audio.

**File 8:**

DANH\_SACH\_KY\_NANG\_CHIM()

CHIM (MA\_CHIM, CHENH\_LECH ) //CHIM XANH

\*AM\_THANH(LINK)

\*HINH\_ANH(LINK)

KICH\_THUOC(W, H)

CHIM (MA\_CHIM, TOC\_DO) // CHIM VÀNG

\*AM\_THANH(LINK)

\*HINH\_ANH(LINK)

KICH\_THUOC(W, H)

CHIM (MA\_CHIM) // CHIM ĐỎ - HỒNG

\*AM\_THANH(LINK)

\*HINH\_ANH(LINK)

KICH\_THUOC(W, H)

CHIM(MA\_CHIM, LUC\_NO) //CHIM ĐEN

\*AM\_THANH(LINK)

\*HINH\_ANH(LINK)

KICH\_THUOC(W, H)

CHIM(MA\_CHIM, CHENH\_LECH, DO\_BEN, TOC\_DO) //CHIM TRẮNG

\*AM\_THANH(LINK)

\*HINH\_ANH(LINK)

KICH\_THUOC(W, H)

BOOM(LUC\_NO, TRONG\_LUONG)

\*AM\_THANH(LINK)

\*HINH\_ANH(LINK)

KICH\_THUOC(W, H)

CHIM(MA\_CHIM, LUC\_NO, TRONG\_LUONG) //CHIM CAM

\*AM\_THANH(LINK)

\*HINH\_ANH(LINK)

KICH\_THUOC(W, H)

CHIM(MA\_CHIM, HUONG\_BAY) // CHIM VẸT

\*AM\_THANH(LINK)

\*HINH\_ANH(LINK)

KICH\_THUOC(W, H)

**MÔ TẢ:**

**-File DANH\_SACH\_KY\_NANG\_CHIM.xml** lưu các kỹ năng của chim

**+CHIM XANH:**

**CHENH\_LECH:** chênh lệch góc của 3 con chim.

**+CHIM VÀNG:**

**TOC\_DO:** tốc độ (tăng thêm) lao vào của chim vàng.

**+CHIM ĐỎ -HỒNG:** không có kỹ năng.

**+CHIM ĐEN:**

**LUC\_NO:** lực nổ của chim đen đối với các vật liệu.

**+CHIM TRẮNG:**

**CHENH\_LECH:** chênh lệch góc con chim với đường bay sau khi thả.

**TOC\_DO:** tốc độ (tăng thêm) của chim sau khi thả boom.

**DO\_BEN:** độ bền(giảm xuống) sau khi thả boom.

**LUC\_NO:**lực nổ của quả boom rơi đối với các vật liệu.

**TRONG\_LUONG:**trọng lượng của quả boom.

**+CHIM CAM:**

**LUC\_NO:** lực nổ khi con chim bự đùng ra.

**TRONG\_LUONG:** trong lượng (tăng thêm) khi chim phình ra.

**+CHIM VẸT:**

**HUONG\_BAY:**hướng bay của con chim sau khi nhấn;