

NHÓM 14

Đề tài : Game - Exploding Kittens (Mèo nổ)

Thành viên :	Tên	MSSV
	1/ Võ Công Thành	51303694
	2/ SENGDAVONG VANXANA	51304998
	3/ Lê Trọng Tuấn	1613860
	4/ Phạm Thanh Phát	1612537

Reference

1/ Hướng dẫn chơi (kéo xuống dưới cùng): <http://boardgame.vn/all-games/exploding-kittens-237>

2/ Video chơi demo: <https://www.youtube.com/watch?v=qxEfy0THmMA>

Requirements Table

No.	Requirements	Priority
1	Chơi được nhiều người (từ 2 người đến 4 người) (Kết nối mạng LAN)	HIGH
2	Có hướng dẫn chơi game cho người mới bắt đầu	
3	Cho phép người dùng được đặt tên	
4	Thời gian giới hạn cho mỗi người chơi	
5	Xử lý thứ tự lượt chơi trong ván	
6	Có nút thoát game	
7	Xử lý tình trạng thoát game của 1 người chơi trong ván	
8	Xử lý trạng thái 1 người thua (do bốc trúng bom)	
9	Thao tác các quân bài chức năng	
10	Lưu bộ bài bỏ (graveyard)	
11	Thao tác lấy bài từ bộ bài bỏ	
12	Thao tác lấy bài trên tay người chơi khác (cướp bài)	
13	Vẽ ảnh cho các quân bài (hoặc icon)	
14	Nhạc nền trong game	LOW
15	Giao diện bắt mắt	
16	Tạo AI chơi cùng (có giải thuật chọn bài)	
17	Game chạy mượt	

Classes

Class #1 - Card		
Attribute		
Field name	Type	Note
Name	string	< 30 characters
Type	int	0: bomb; 1: functional cards; 2,3,4,5: normal cards;
Activating turns	int	(số turns lá bài này duy trì)
Image	image	
Icon	image	(field này bỏ cũng được)
Description	string	< 100 characters
Method		
activate()		
deactivate()		
send2graveyard()		

Class #2 – Player		
Attribute		
Field name	Type	Note
Name	string	< 30 characters
Priority	int	0,1,2,3,4,...
isAlive	bool	(true nếu người chơi còn sống và false nếu đã thua)
Method		
tradeOff() - hàm đổi nhiều quân bài trên tay lấy 1 quân bài trong bộ bài bỏ		

Class #3 - Board		
Attribute		
Field name	Type	Note
Number of remaining cards	int	(số lượng bài phải bốc còn trên bàn)
Number of bombs	int	(số lượng lá bài chứa bomb còn trong bộ bài bốc)
Number of players	int	(số lượng người chơi)
isClockwise	bool	(đánh theo chiều kim đồng hồ hay ngược lại)
Graveyard	string	(chứa tên những lá bài bỏ)
Method		
reverse() - hàm đổi chiều đánh		