

Báo cáo đồ án TH KTLT

SẢN PHẨM: GAME RẮN SẴN MỜI

31.05.2019

Vũ Hồng Phúc

MSSV: 18120515

Lớp 18CNTN

Tổng quan

Đây là đồ án cuối kỳ 2 bộ môn Thực hành kỹ thuật lập trình với đề tài là game rắn sẵn mời

Kết quả đạt được

1. Biết thêm được tiến trình xử lý đa nhiệm trong C++.
2. Nâng cao sự sáng tạo trong xử lý game.
3. Ôn lại các kiến thức đã học như: con trỏ, file nhị phân, ...
4. Rèn khả năng tự tìm hiểu.

Cấu trúc source code và các hàm

Source code gồm 2 file chính :

- UI.cpp: Xử lý giao diện menu (gồm hàm main()).
- xl.cpp: thao tác với game và dữ liệu.

Các hàm chính:

Trong xl.cpp:

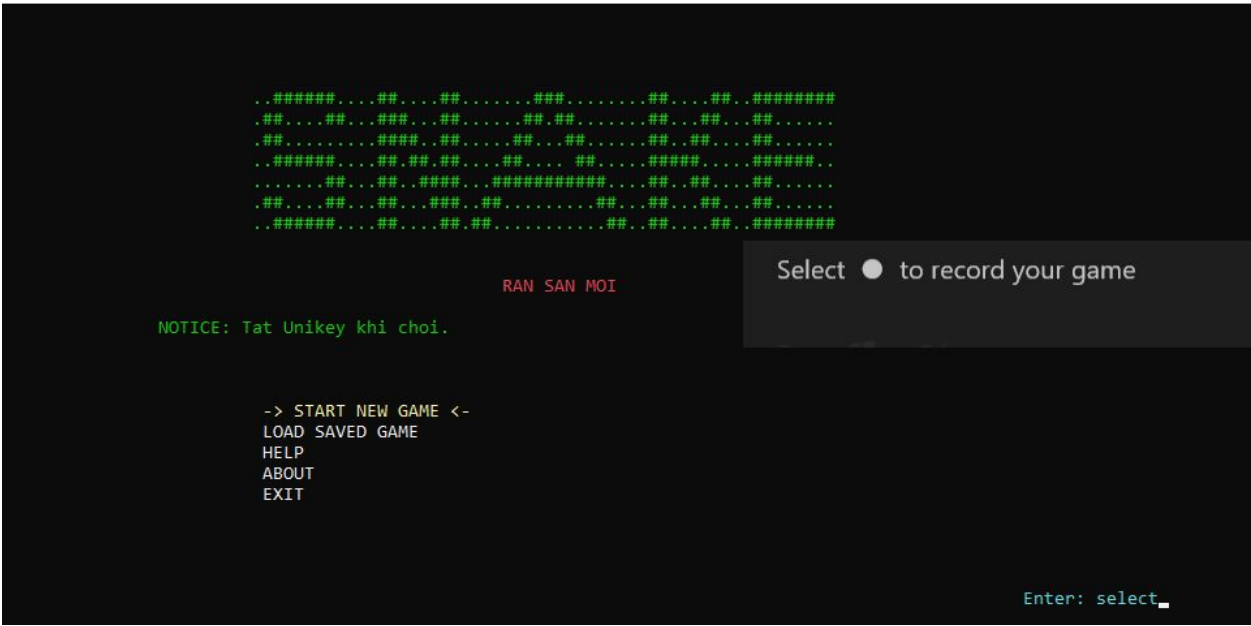
- 1) bool **SaveGame**(char name[]): Thao tác lưu tập tin
- 2) bool **LoadGame**(char name[]): Thao tác tải tập tin và chép vào dữ liệu
- 3) void **SaveScr**(): Màn hình save game
- 4) void **LoadScr**(): Màn hình load game
- 5) void **LoadEffect**(): Hiệu ứng thanh chạy load game
- 6) void **Rebuild**(): Bắt đầu lại game mà không reset dữ liệu
- 7) void **GameRun**() : Hàm chạy game và xử lý nhập bàn phím
- 8) void **DrawGate**(int color): vẽ cổng
- 9) void **GenerateGate**(): random vị trí cổng

Trong UI.cpp:

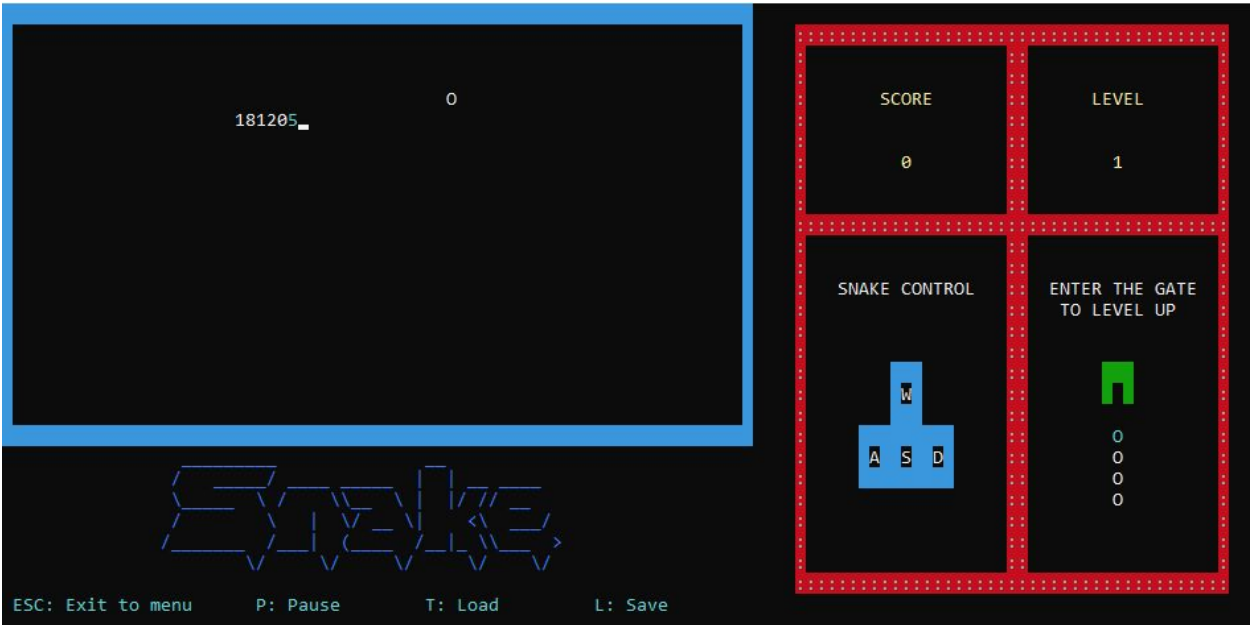
- 1) int **MainMenu**(): Hàm menu chính.
- 2) void **help**(): Giúp đỡ
- 3) void **about**(): Thông tin

Những nét chính của game

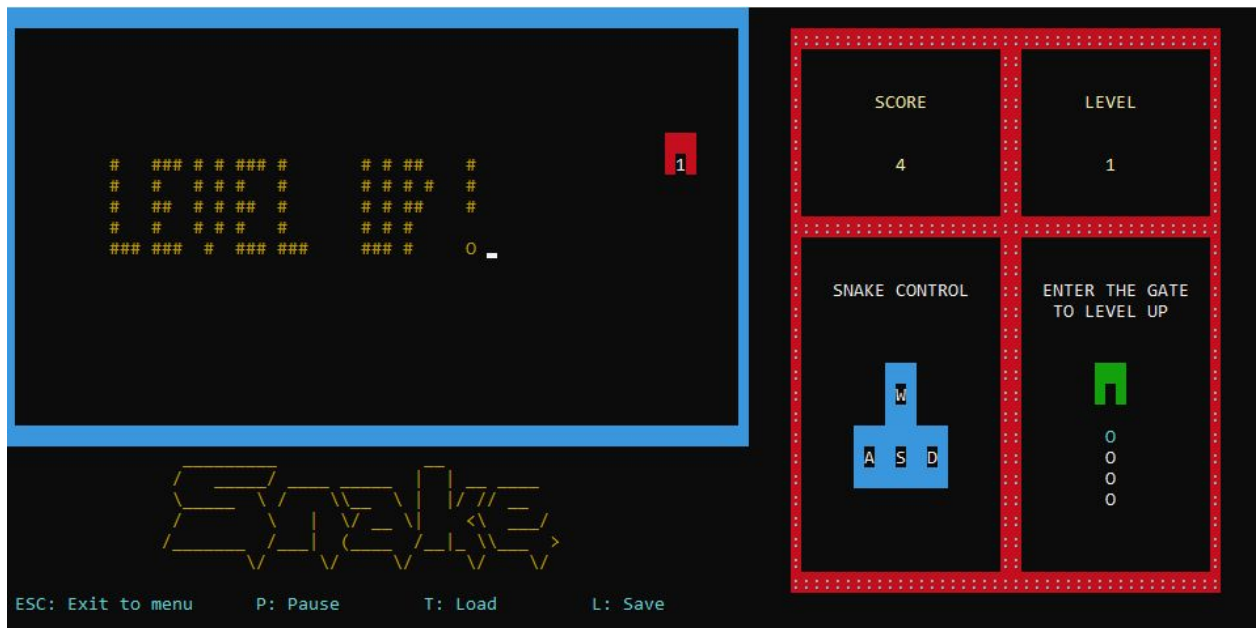
I. Menu chính



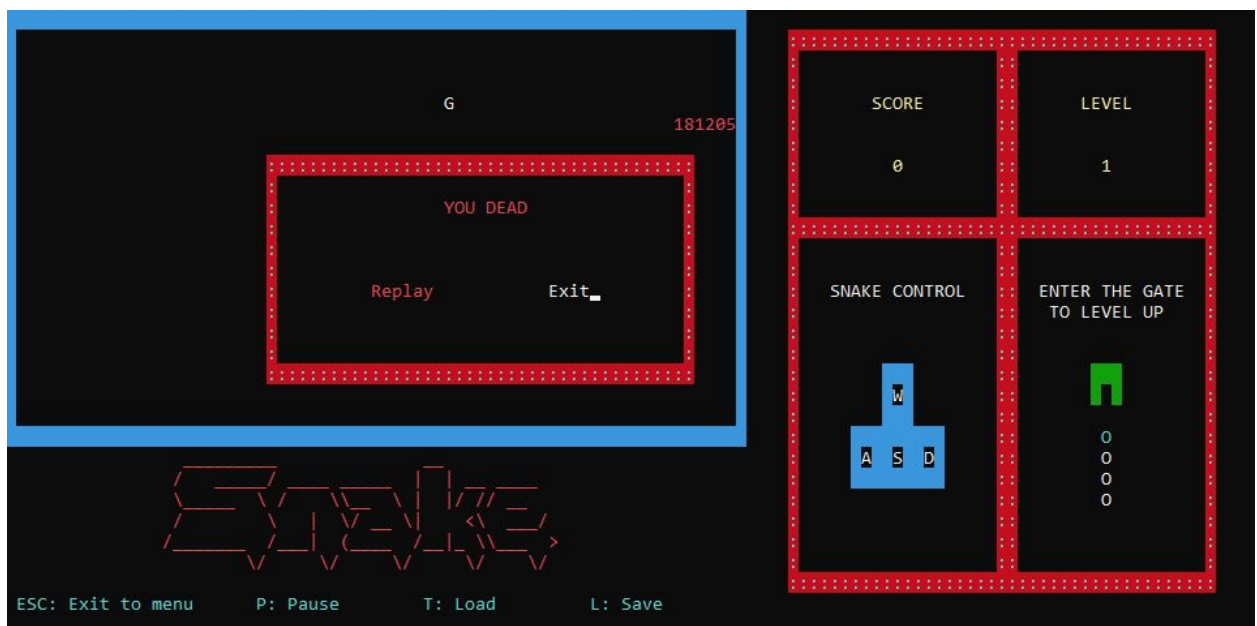
II. Màn hình game chính



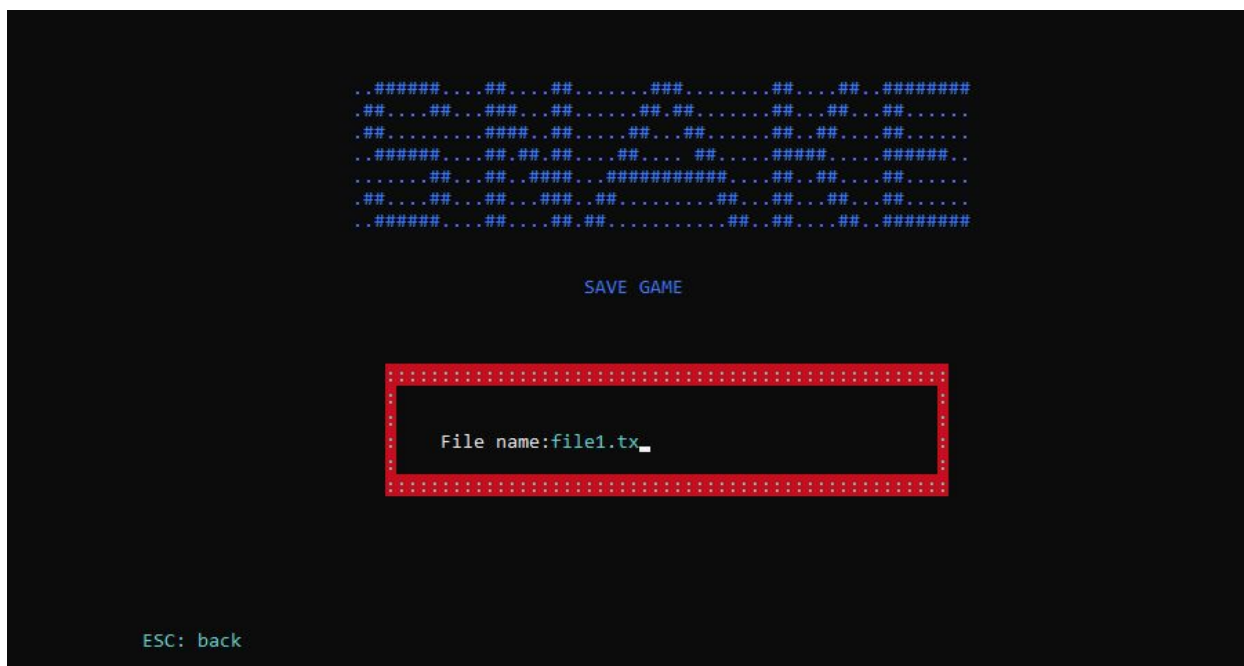
III. Khi lên cấp



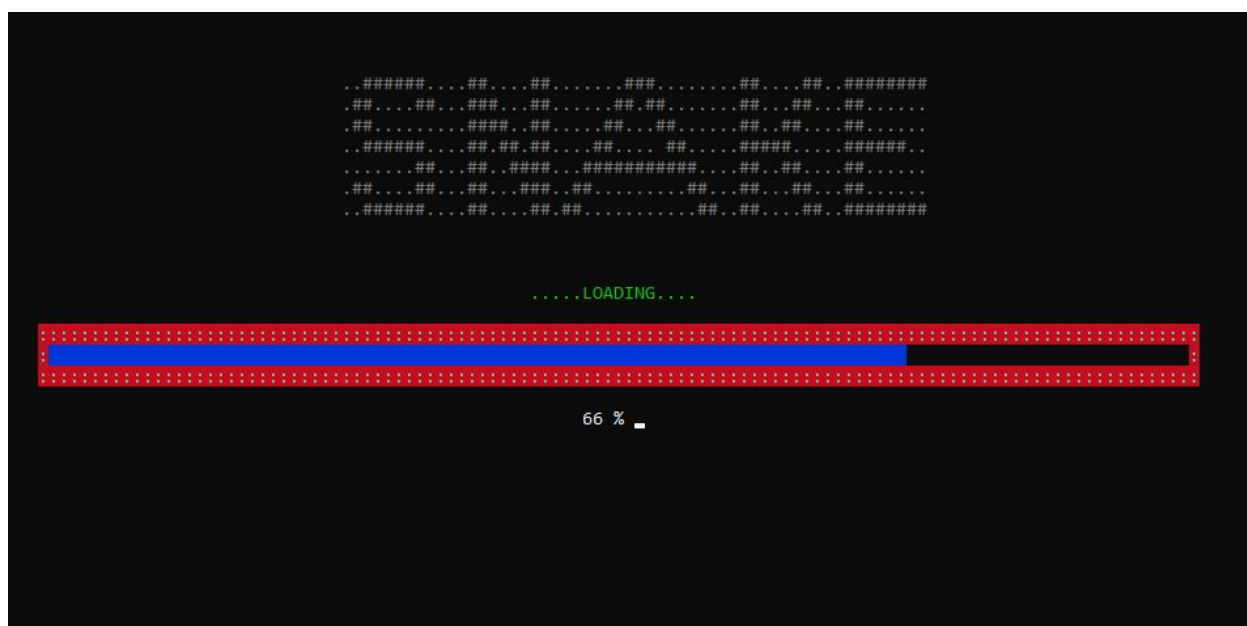
IV. Khi rắn chết



V. Màn hình save game



VI. Màn hình load game



```
Enter: select
```