**Hướng dẫn sử dụng WalkerGenerator**

**Cách tạo:**

**B1: Vào tools => walker generator**

**B2: nhấn add tilemap config để thêm tile cho tilemap**

**B3: Tuỳ chỉnh Map settings (Xem tài liệu ở dưới)**

**B4: Nhấn generate để sinh map**

**Lưu ý: nếu muốn làm đảo chỉ có biển và đất, thì cho 3 config**

**-config 1: tilemap là floor ,type floor và thêm tile mặt đất**

**- config 2 và 3: tilemap là wall ,type wall và empty và thêm tile là biển**

**Các thuộc tính chính**

* **Map Width** (int): Chiều rộng map (số ô trục X).  
  Ví dụ: 50 tạo map rộng 50 ô.
* **Map Height** (int): Chiều cao map (số ô trục Y).  
  Ví dụ: 50 tạo map cao 50 ô.
* **Maximum Walkers** (int): Số lượng tối đa walker (điểm di chuyển ngẫu nhiên) để tạo ô sàn (floor).  
  Ví dụ: 10 để map đa dạng hơn.
* **Tile Count** (int): Tổng số ô sàn đã tạo (tự động cập nhật, không cần chỉnh).
* **Fill Percentage** (float): Tỷ lệ ô sàn so với toàn bộ map.  
  Ví dụ: 0.4 (40%) để sàn chiếm 40% map.
* **Wait Time** (float): Thời gian chờ giữa các bước sinh map (dùng khi chạy để quan sát).  
  Ví dụ: 0.05 giây.
* **Seed** (int): Giá trị để tái tạo map giống nhau mỗi lần chạy.  
  Ví dụ: 123 cho map cố định.

**Thuộc tính trong Tilemap Configs**

* **Tilemap** (Tilemap): Tilemap để đặt các tile.
* **Type** (Grid): Loại tile (FLOOR - sàn, WALL - tường, EMPTY - trống).
* **Use Random Tile** (bool): Chọn ngẫu nhiên từ danh sách tile (true) hay dùng tile cố định (false).
* **Specific Tile** (Tile): Tile cố định nếu không dùng ngẫu nhiên.
* **Tile Options** (List<Tile>): Danh sách tile để chọn ngẫu nhiên nếu bật Use Random Tile.

**Ví dụ: Tạo một hòn đảo**

Để tạo một hòn đảo nhỏ với cỏ, viền đá/cát và nước bao quanh, tùy chỉnh như sau:

**Thuộc tính chính**

* **Map Width/Height**: 50 (map rộng).
* **Fill Percentage**: 0.2 (20% sàn, tạo đảo nhỏ).
* **Maximum Walkers**: 5 (ít walker để sàn tập trung).
* **Seed**: 123 (tùy chọn để tái tạo).

**Cấu hình Tilemap Configs**

* **Floor** (sàn đảo):
  + Tilemap: "FloorTilemap"
  + Type: FLOOR
  + Use Random Tile: false
  + Specific Tile: "GrassTile"
* **Wall** (viền đảo):
  + Tilemap: "WallTilemap"
  + Type: WALL
  + Use Random Tile: true
  + Tile Options: "RockTile", "SandTile"
* **Empty** (nước):
  + Tilemap: "WaterTilemap"
  + Type: EMPTY
  + Use Random Tile: false
  + Specific Tile: "WaterTile"

**Kết quả**

Bạn sẽ có một hòn đảo với sàn cỏ ("GrassTile"), viền ngẫu nhiên đá hoặc cát ("RockTile"/"SandTile"), bao quanh bởi nước ("WaterTile").