**Database**

* Bảng Room:
  + Người chơi 1
  + Người chơi 2
  + Trạng thái bàn cờ
  + Trạng thái phòng (giới hạn 2 người chơi, đủ người thì khóa phòng)
  + Lịch sử chat
  + Turn
* User kế thừa từ bài trước

**BE**

* Login, Logout kế thừa từ bài trước
* Controller liên quan đến hành động: tham gia phòng, trạng thái phòng, chat, reset bàn cờ, .....(có sử dụng signalr để xử lý realtime)

**FE**

* Phòng chờ có thể giống như mẫu ảnh:
  + Đăng nhập thành công chuyển đến lobby, trả về trạng thái tất cả phòng



* Phòng chơi có thể như mẫu bên dưới ( thêm chức năng thoát phòng, reset, đếm tỉ số, ….)
  + Tham gia phòng thì người chơi trong phòng sẽ được cập nhật, đủ 2 người thì trò chơi bắt đầu
  + Đánh cờ sẽ cập nhật trạng thái bàn cờ, turn, … về Db (ý tưởng bàn cờ là một ma trận vuông: 0=trống, 1=player\_1, 2=player\_2) và trả ra cho client
  + Xử lý logic : kiểm tra theo các hướng của 4 ô tiếp theo tại một ô sau khi được đánh, nếu xuất hiện quân đối thủ hoặc trống thì break và ktra hướng khác

