**Hướng dẫn sử dụng Wheel Engine (Phiên bản 20.0)**

Chào mừng bạn đến với Wheel Engine, một công cụ mạnh mẽ để tạo ra các vòng quay tương tác với logic phức tạp, phù hợp cho việc xây dựng trò chơi, sự kiện, hoặc bất kỳ hệ thống nào cần yếu tố ngẫu nhiên có điều khiển.

Tài liệu này sẽ hướng dẫn bạn từng bước, từ làm quen giao diện đến việc thiết lập các quy tắc logic chuyên sâu.

**Chương 1: Tìm hiểu về giao diện của Web**

Trước khi đi sâu vào việc tạo ra những vòng quay phức tạp, chúng ta cần làm quen với giao diện làm việc chính của Wheel Engine. Giao diện được thiết kế để phân tách rõ ràng giữa khu vực sáng tạo (nơi bạn xây dựng vòng quay) và khu vực logic (nơi bạn định nghĩa dữ liệu và quy tắc).

**1. Bố cục Tổng quan**

Giao diện chính của Wheel Engine được chia thành hai phần chính:

1. **Thanh Tiêu đề (Header):** Nằm ở trên cùng, chứa các điều hướng chính và hành động tổng quan cho toàn bộ dự án.
2. **Khu vực làm việc chính (Main Workspace):** Phần không gian lớn ở giữa, nơi nội dung sẽ thay đổi tùy thuộc vào lựa chọn của bạn trên thanh tiêu đề.

**2. Thanh Tiêu đề (Header)**

Đây là trung tâm điều khiển cấp cao nhất của bạn.

* **Tên Dự án:** "Wheel Engine" nằm ở góc trên cùng bên trái.
* **Điều hướng chính (Main Navigation):**
  + **Studio Vòng Quay:** Đây là trang làm việc mặc định, nơi bạn sẽ dành phần lớn thời gian để thiết kế, chỉnh sửa và vận hành các vòng quay một cách trực quan.
  + **Bộ Não Logic:** Đây là "phòng máy" của dự án. Nơi bạn định nghĩa các yếu tố cốt lõi như chỉ số, vật phẩm, nhân vật (thực thể), và các quy tắc logic phức tạp.
* **Các nút hành động (Header Actions):**
  + **Chơi / Sửa:** Nút này cho phép chuyển đổi giữa hai chế độ:
    - **Chế độ Sửa (Mặc định):** Hiển thị đầy đủ các công cụ để bạn xây dựng và chỉnh sửa.
    - **Chế độ Chơi:** Ẩn đi các bảng điều khiển phức tạp, chỉ để lại giao diện vòng quay và thông tin cần thiết, phù hợp cho việc trình chiếu hoặc chơi game thực tế.
  + **Import / Export Dự Án:** Cho phép bạn lưu toàn bộ dự án (tất cả vòng quay, logic, thực thể...) ra một file .json để sao lưu hoặc chia sẻ, và cũng có thể tải một file dự án đã có để tiếp tục làm việc.

**3. Trang "Studio Vòng Quay"**

Đây là giao diện chính khi bạn mở ứng dụng, được chia thành hai cột rõ rệt.

**Cột bên trái: Bảng Điều khiển (Creator Panel)**

Nơi đây chứa tất cả công cụ để bạn xây dựng và tinh chỉnh vòng quay của mình.

* **Quản Lý Vòng Quay:** Cho phép bạn tạo mới, chọn, xóa, sao chép (copy) và dán (paste) toàn bộ một vòng quay.
* **Tạo Nhanh (Quick Generate):** Một tính năng mạnh mẽ giúp tự động tạo các ô trong vòng quay từ danh sách vật phẩm hoặc thực thể đã được định nghĩa sẵn trong "Bộ Não Logic".
* **Cài Đặt Vòng Quay:** Tùy chỉnh các hành vi chung của vòng quay đang chọn, như biến số nào quy định lượt quay, chế độ xóa ô sau khi trúng, và vòng quay kế tiếp mặc định là gì.
* **Chỉnh Sửa Ô:** Khu vực chính để thêm một ô mới hoặc chỉnh sửa một ô đã có. Bạn có thể thay đổi Tên, Mô tả, Tỷ lệ (trọng số) và Màu sắc của ô.
* **Hành Động Kích Hoạt (Action Panel):** Trái tim của Wheel Engine. Tại đây, bạn có thể thiết lập các hành động phức tạp sẽ tự động xảy ra khi người chơi quay trúng ô này (ví dụ: cộng điểm, thêm vật phẩm, chuyển đến vòng quay khác...).
* **Danh sách các ô hiện tại:** Hiển thị danh sách tất cả các ô có trong vòng quay đang chọn. Bạn có thể nhấp vào để sửa hoặc kéo-thả để thay đổi thứ tự.

**Cột bên phải: Khu vực Hiển thị (Viewer Panel)**

Nơi đây mô phỏng lại trải nghiệm của người chơi và hiển thị các thông tin quan trọng.

* **Vòng Quay (Wheel Display Area):**
  + Hiển thị vòng quay một cách trực quan.
  + Nút **QUAY!** lớn để bắt đầu.
  + Hiển thị thông tin về số lượt quay còn lại.
* **Sidebar Thông tin (Viewer Sidebar):**
  + **Thực Thể Hoạt Động:** Dropdown cho phép bạn chọn "ai" đang là người thực hiện lượt quay. Trạng thái của thực thể này sẽ bị ảnh hưởng bởi kết quả quay.
  + **Bảng Thông tin (Character Sheet):** Hiển thị thông tin chi tiết của thực thể đang hoạt động, bao gồm các tab như **Chỉ Số** (Stats) và các **Kho Chứa** (Collections) như trang bị, kỹ năng...
  + **Nhật ký Sự kiện (Log Panel):** Ghi lại tất cả các sự kiện quan trọng diễn ra, từ kết quả quay cho đến các thay đổi về chỉ số, giúp bạn dễ dàng theo dõi và gỡ lỗi logic của mình.

**Chương 2: Làm quen với các biến và thuật ngữ**

Để xây dựng một hệ thống vòng quay logic và thú vị, bạn cần nắm vững các khái niệm cốt lõi. Tất cả những thuật ngữ này đều được quản lý trong tab **"Bộ Não Logic"**.

**1. Thực Thể (Entity)**

* **Định nghĩa:** "Thực Thể" là đối tượng chính tham gia vào hệ thống vòng quay. Đó có thể là một người chơi, một nhân vật, một đội, hoặc bất cứ thứ gì có trạng thái và có thể bị ảnh hưởng bởi kết quả quay.
* **Thuộc tính:** Mỗi Thực Thể sở hữu một bộ **Biến số** (chỉ số) và các **Kho Chứa** (vật phẩm, kỹ năng) riêng.
* **Ví dụ:** Trong một game nhập vai, "Nhân vật A" là một Thực Thể. "Nhân vật A" có các biến số như HP, Sức mạnh, Phòng thủ và có các kho chứa như "Trang bị", "Túi đồ".

**2. Biến số (Variable)**

* **Định nghĩa:** Đây là các chỉ số hoặc thuộc tính của một Thực Thể. Chúng là những con số có thể thay đổi trong suốt quá trình chơi.
* **Cấu trúc:** Mỗi biến số được chia thành các thành phần sau để quản lý một cách linh hoạt:
  + **Base:** Giá trị gốc, cơ bản của chỉ số.
  + **manualBonus:** Giá trị cộng thêm/trừ đi từ các nguồn "chủ động" như Hành Động của vòng quay, Macro, hoặc Luật.
  + **itemBonus:** Giá trị cộng thêm/trừ đi từ hiệu ứng của vật phẩm mà Thực Thể đang sở hữu.
* **Giá trị tổng:** Giá trị cuối cùng mà bạn thấy trên giao diện sẽ là **Base + manualBonus + itemBonus**.

**3. Kho Chứa (Collection)**

* **Định nghĩa:** "Kho Chứa" là nơi chứa các **Vật Phẩm** của một Thực Thể.
* **Ví dụ:** "Trang bị", "Kỹ năng", "Túi đồ".

**4. Vật Phẩm (Item)**

* **Định nghĩa:** Là một đối tượng cụ thể nằm trong một **Kho Chứa**, có thể có các hiệu ứng và độ ưu tiên riêng.
* **Thuộc tính:** Tên, Mô tả, Icon, **Độ ưu tiên**, và danh sách các **Hiệu Ứng Cộng Chỉ Số**.

**5. Trạng Thái (Status)**

* **Định nghĩa:** Là một hiệu ứng tạm thời được áp dụng lên một Thực Thể. Trạng thái có thể ảnh hưởng đến cách các hành động khác hoạt động hoặc tự cung cấp các hiệu ứng.
* **Ví dụ:** Trạng thái "Cuồng Nộ" có thể cho hiệu ứng str.manualBonus += 10. Trạng thái "Mid" có thể thay đổi cách các chỉ số được gán giá trị.

**6. Hành Động (Action)**

* **Định nghĩa:** "Lệnh" được thực thi khi một sự kiện xảy ra.
* **Các loại chính:** Gán Giá Trị cho Biến, Thêm vào Ô Trống, Áp Dụng Trạng Thái, Chuyển đến Vòng Quay, Thực Thi Macro.

**7. Luật Điều Kiện và Macro**

* **Luật Điều Kiện:** Logic tự động dạng NẾU... THÌ....
* **Macro:** Một chuỗi các **Hành Động** được lưu lại để tái sử dụng.

**8. Các Từ khóa Động (Dynamic Keywords)**

* **[RESULT]**: Nội dung của ô vừa quay trúng.
* **[NONE]**: Xóa một vật phẩm khỏi một vị trí.
* **[CURRENT]**: Số lượng vật phẩm hiện có trong một kho chứa.

*(Các chương 3, 4, 5 được giữ nguyên như các phiên bản trước)*