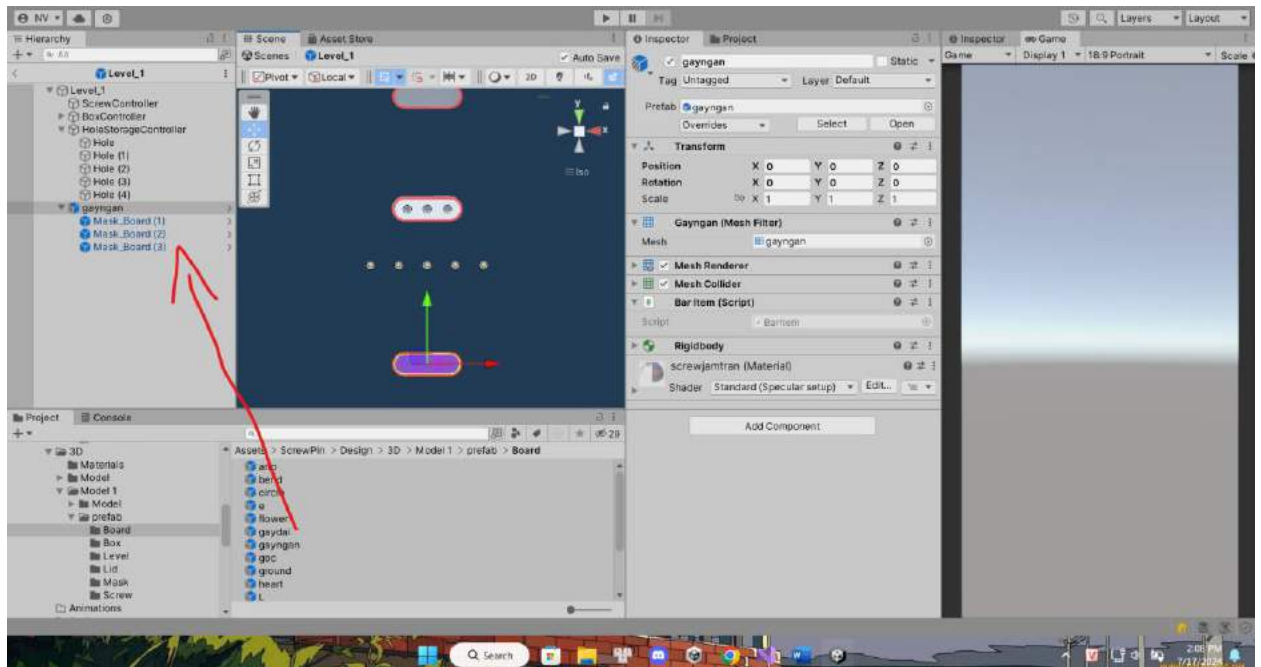


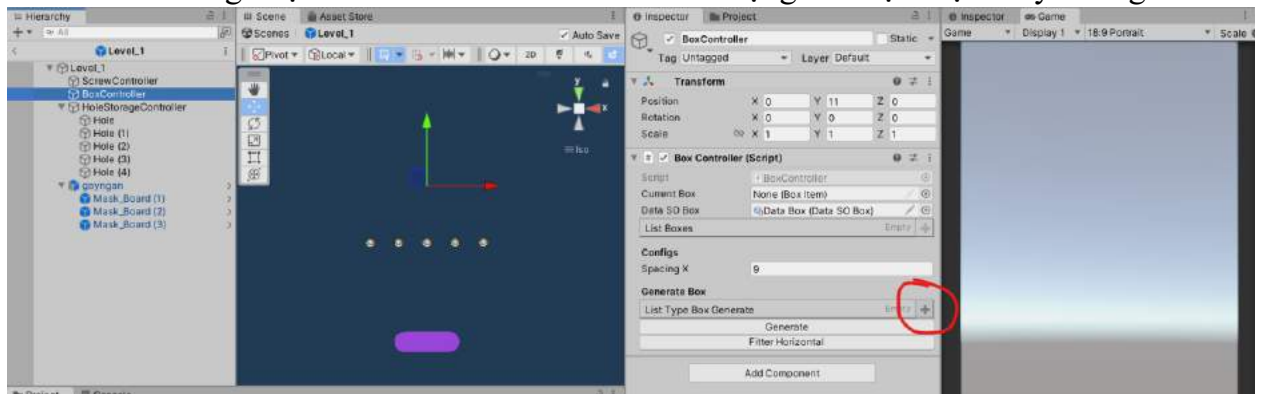
Vào phần level prefab đã tạo sẵn theo đường dẫn:

Assets/ScrewPin/Design/3D/Model 1/prefab/Level/

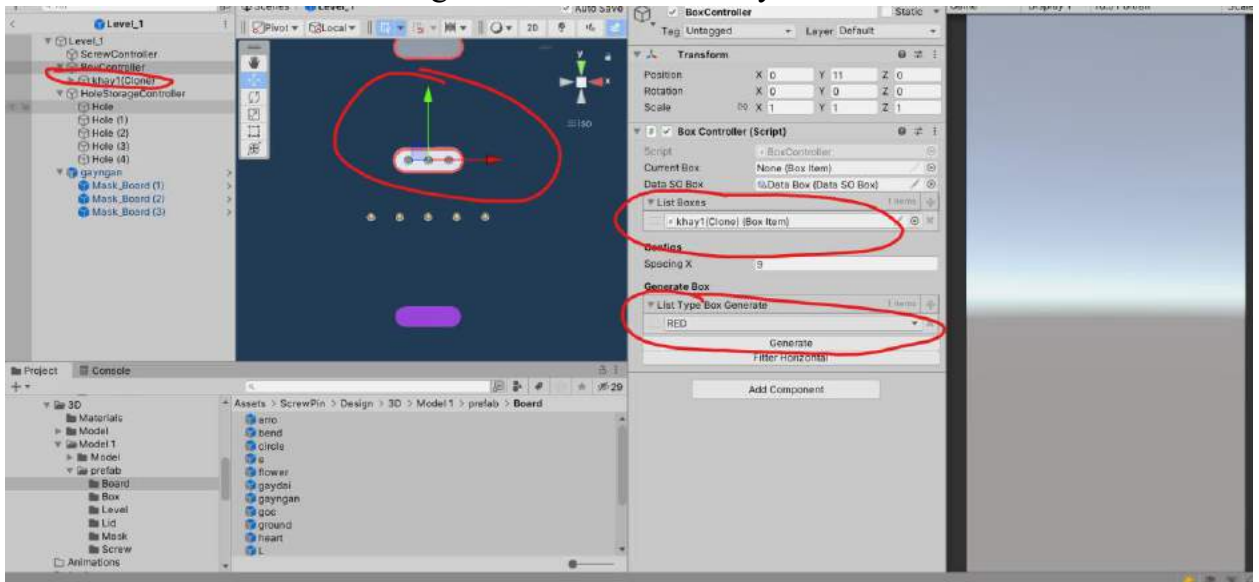
- Lấy những tấm bảng có sẵn trong thư mục Board theo đường dẫn: Assets/ScrewPin/Design/3D/Model 1/prefab/Board
- sau đó kéo những tấm bảng trong đó vào bên trong Level_1
- vidu



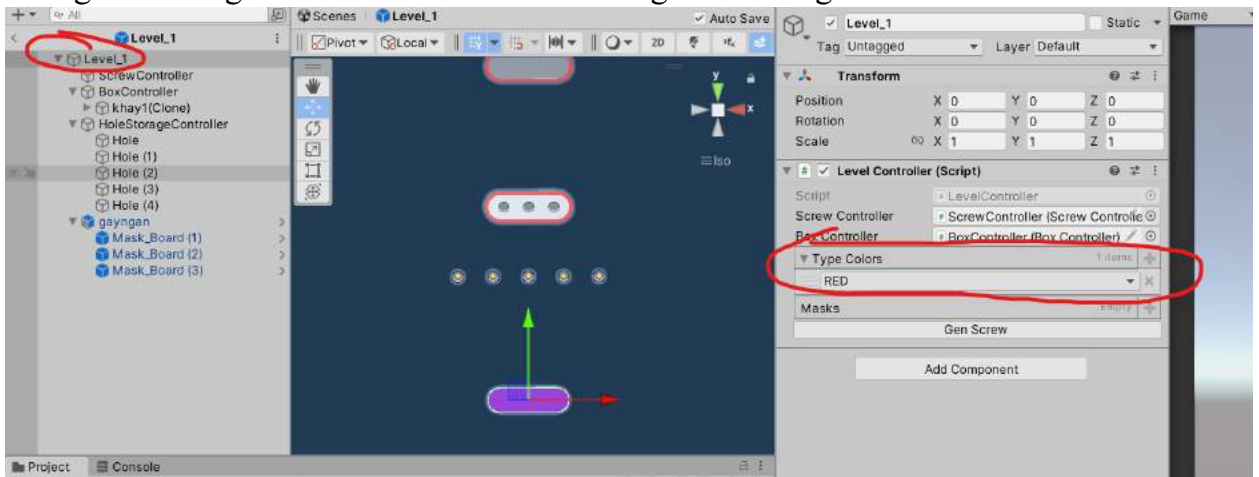
- sau khi kéo xong chọn BoxController click vào dấu cộng để chọn loại khay màu gì



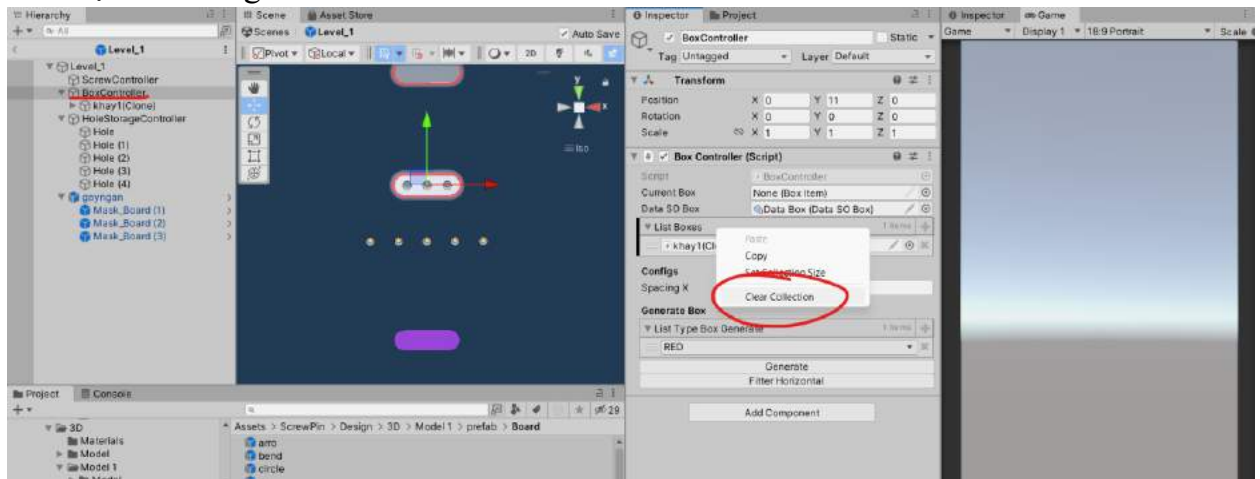
- video chọn màu đỏ rồi bấm nút generate thì sẽ có 1 khay màu đỏ xuất hiện



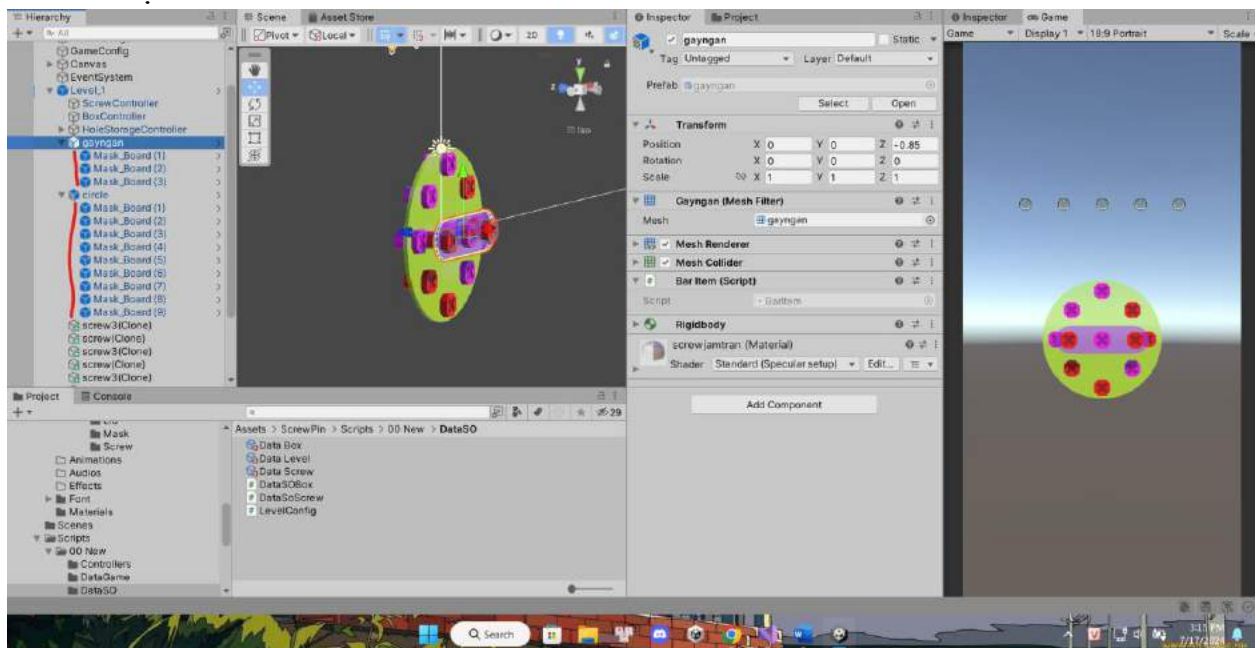
- sau đó chọn vào đối tượng level_1 chọn dấu cộng để sinh ra con ốc sao cho nó phải cùng màu với cái khay vừa tạo(màu đỏ) vì nếu chọn sai màu thì sẽ sinh ra những con ốc không cùng màu với khay -> người chơi ko thể win
- không cần bấm gen screw bên dưới vì bắt đầu game nó sẽ gen luôn



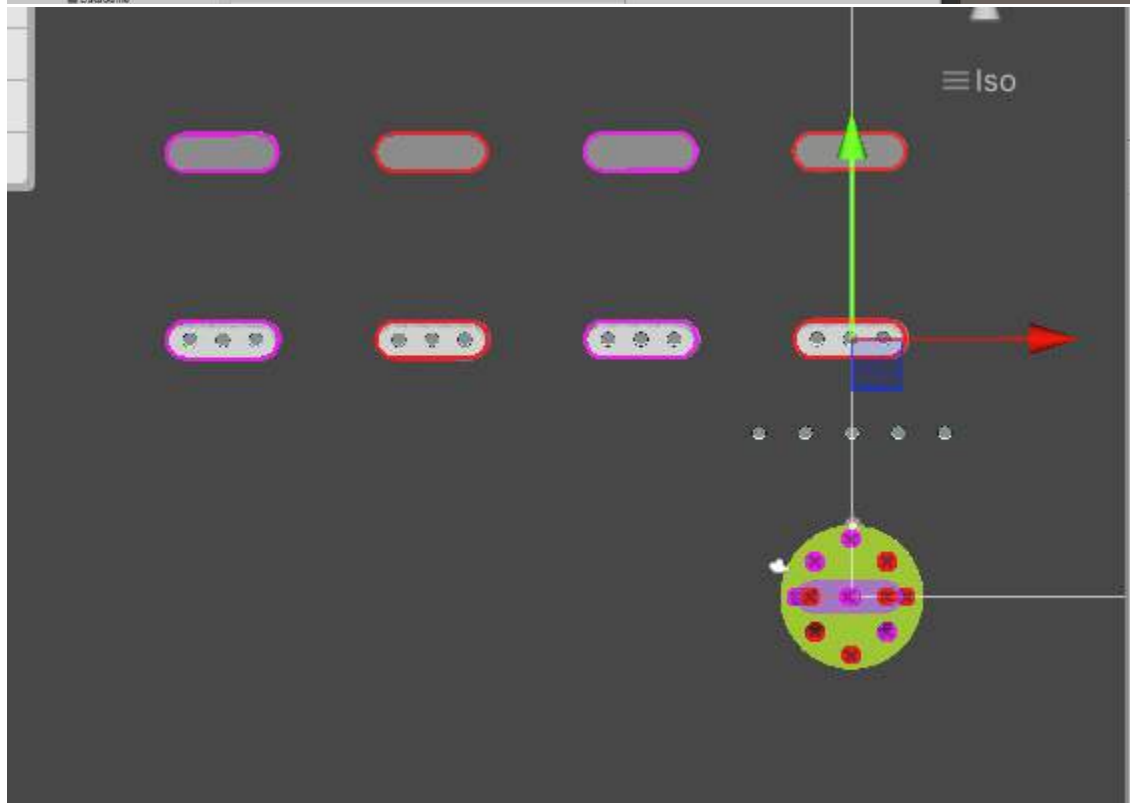
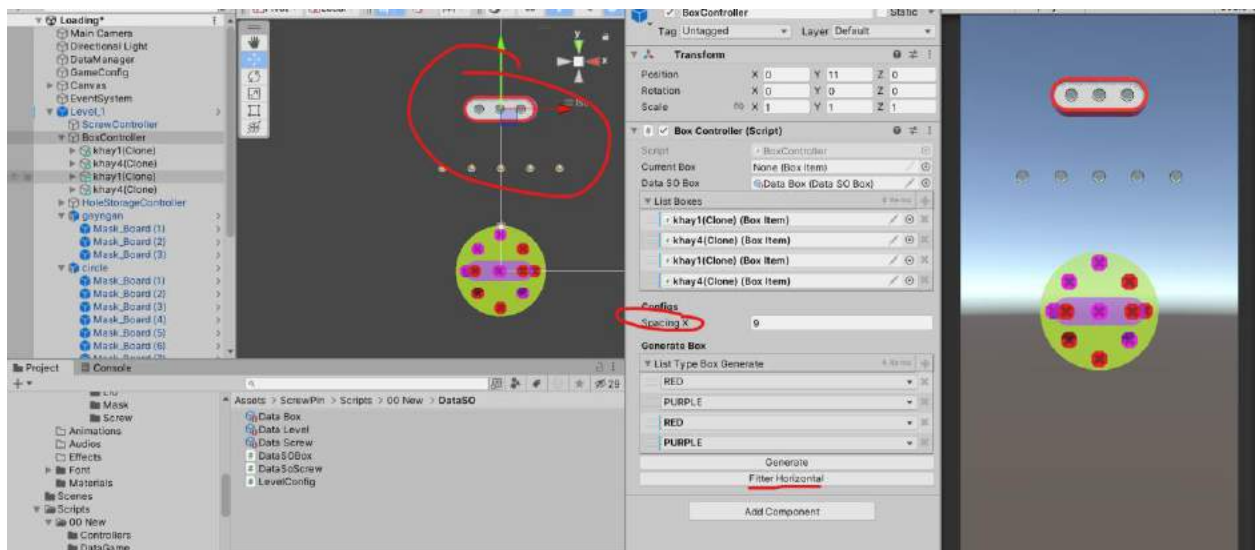
- nếu muốn xóa đi tạo lại -> vào BoxController xóa những cái khay đi sau đó phải clear lại như trong hình nữa



- với trường hợp có nhiều tấm bảng thì làm như sau
 - o muốn cái tấm bảng nào đặt ở trước thì chỉnh trục Z là tăng hoặc giảm là được



- - o có bao nhiêu cái lỗ (mask_board) thì có bấy nhiêu con ốc mà số ốc đó phải bằng số lỗ trên khay (1 khay có 3 lỗ) -> trong ảnh có 12 lỗ -> cần generate ra 4 khay ($4 \times 3 = 12$)
 - o sau khi generate khay thì được như hình dưới nhưng nó bị dính vào 1 vị trí lúc này bấm nút filterHorizontal để khay xếp lại vị trí cách nhau khoảng 9 đơn vị (spaceX = 9)



- Để test thì a phải mở scene loading lên trước rồi chạy scene đó để nó load ra level bên trong