| **TASK** | | **Người nhận** | **Deadline** | Review |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Player Movement** | **Player Movement:** nhảy, tăng tốc, **skill -> tạo và push trước interface skill để người khác thực hiện tính điểm**  **Vật lý:** Tạo slope tạm để mô phỏng vật lý: ma sát, trọng lực, động lực khi vào địa hình nghiêng | **Khoa Nam** | **18/06/2025** | **Ổn** |
| **Map Points** | **Map:** obstacle prefab (cây, tảng đá, ramp,...)  **Point**: trigger point để thu thập Snowflakes, trick or combo (optional)  **Map:** theo level hoặc vô hạn | **Trung** | **18/06/2025** | **Ổn** |
| **UI Main** | **UI:** Thiết kế Main Menu (Start, Options, Quit).  **Thiết kế HUD:**   * Hiển thị điểm * Hiển thị tốc độ * Hiển thị số mạng.   Thiết kế **Pop-up** cho **power-up** và **trick** (có thể có thêm combo - optional) thành công. | **Việt Anh** | **18/06/2025** | **Trễ deadline - Commit chỉ có main menu** |
| **Collision Powerup** | **Xử lý va chạm**: giảm tốc, crash -> trừ mạng  **Trigger** cho power-up (speed boost)  Tạo **hiệu ứng** cho tăng tốc | **Cường** | **18/06/2025** | **Ổn** |
| **Scoring Save** | **Hệ thống điểm:**   * Tốc độ * Vật phẩm thu thập * Trick.   Hệ thống **combo + multiplier** (thưởng điểm thêm).  Thống kê tổng điểm khi kết thúc màn.  **Save/load, best score** | **Trung Hieu** | **18/06/2025** | **Ổn** |