**Report 28/4**

**1.Task 1**: GameState.processDice(int horseNumber)

{

-get Dice1,Dice2, xét các trường hợp:

//Ngựa ở bãi cỏ, giá trị xx có làm ngựa spawn đc ko

//Ngựa ở trên đường, giá trị xx có làm ngựa di chuyển đc ko, có đá ngựa khác đc ko

//Ngựa gần chuồng, giá trị xx có làm ngựa lên chuồng đc ko

//Ngựa ở trong chuồng, giá trị xx có làm ngựa lên bậc đc ko

* Reset Dice1,Dice2 = 0, chuyển lượt.

}

**2.Task 2**: DiceControl.GenerateDiceValue(int Dice1, int Dice2)

{

-20% chance Dice1=Dice2;

-return Dice1, Dice2.

}