**BÁO CÁO NGÀY 28/4**

Mình cũng đã có bàn với anh Nguyên về cách sử lý đi quân:

Thì mình sẽ thay đổi game state(lưu giá trị của quân) thành singleton và thay đổi HorseControl một chút

## Về Singleton

### Singleton là một dạng khai báo class nhưng class này đảm bảo chỉ có 1 obj duy nhất tức là mình không phải khởi tạo nó và cũng không phải làm kiểu ngu si PositionList….

### Sử dụng nó trong GameLogic với vai trò lưu và thay đổi giá trị của position

### Tất cả các xử lý đi quân sẽ chỉnh xửa cái singleton này(StateHorse)

## Cách di chuyển

### Tạo 1 biến priviate : position cho mỗi con ngựa trong HorseControl

### Và hàm update của mình có vai trò nếu postion của con ngựa (biến priviate) khác với position trong mảng singleton thì sẽ cho nó di chuyển tiến lên ô ở singleton