**BÁO CÁO NGÀY 2/5**

## Các task lớn cần phải làm

### Ăn quân và hiệu ứng ăn quân

### Âm thanh

### Flip

## Ăn quân và hiệu ứng ăn quân

### Ăn quân

Chỉnh GameState trường hợp quân bị ăn về vị trí trên trại (900+horseNumber) tương đương nếu realposition của quân đó là 900+horseNumber thì quân đó trong trại và có thể xuất chuồng

### Hiệu ứng ăn quân

Thay vì move từng bước làm riêng 1 hàm (nếu realpositon trên trại-bị đá) thì change vector luôn k tịnh tiến như trước nữa

Quân bị ăn có thay đổi hiệu ứng chuyển động :Clip trong Animator

## Âm thanh

|  |  |
| --- | --- |
| Tên soundtrack | Nội dung |
| *Dice.mp3* | *Đổ xúc xắc* |
| *Foot.mp3* | *Đi quân* |
| *Foot1.mp3* | *Đi quân* |
| *Kick.mp3* | *Ăn quân* |
| *Lose.mp3* | *Thua cuộc* |
| *Magic.mp3* | *Xuất chuồng* |
| *nenFirst.mp3* | *Nền trước khi chơi* |
| *nenSecond.mp3* | *Nền trong khi chơi* |
| *Win.mp3* | *Chiến thắng* |

## Flip

Sẽ để có hàm check trong update xem position hiện tại của nó đang là Bảo nhiêu nếu là nửa trên màn hình thì flip(do các quân đều quay phải

## 