1. Dijiktra A\* + bản đồ thay đổi (tìm đường đi ngắn nhất)

Trên đường có các khối để đẩy + gai + địch(cân nhắc)

1. Prefix tree (gợi ý)

Trên đường có nguyên liệu, có chỗ kết nglieu (thứ tự)

3) Binary tree

Đến cuối trả lời câu hỏi đúng hay sai (tìm nhánh đúng)

Màn khác

4) Deque

điều khiển golem bằng cách sử dụng các nút khác nhau

Heap

Queue

Vector

Binary tree

* Xong cấu trúc dữ liệu
* Xong thuật toán 1
* Random vị trí sách trên mặt đất, loại sách

+ trùng vị trí

* Tạo ra random thứ tự để nhập sách
* Tạo ra bảng để nhập sách vào, nhập vào đúng -> tương tác

+ đưa ra một class riêng

+ Lỗi đưa va chạm liên tiếp (bấm ko tắt)

+ lỗi 2 object liên tiếp nhau

+ Hiện lần lượt thay cho hiện nguyên 1 lần (dễ mở rộng)

* Mở cửa khi hoàn thành
* Tạo kho đồ cuộn được
* Gắn thuật toán vào 2 trò chơi đầu
* Làm giao diện cho trò chơi thứ (chọn 1 trong 2 bên để né đòn tấn công của 2 con chùm)
* Soạn bộ câu hỏi, gắn cấu trúc dữ liệu vào
* Tạo giao diện ban đầu (tên) , có chọn độ khó, cài đặt…
* Gắn các class vào cơ sở dữ liệu để tổng hợp lại
* Gắn nhạc nền, âm thanh

