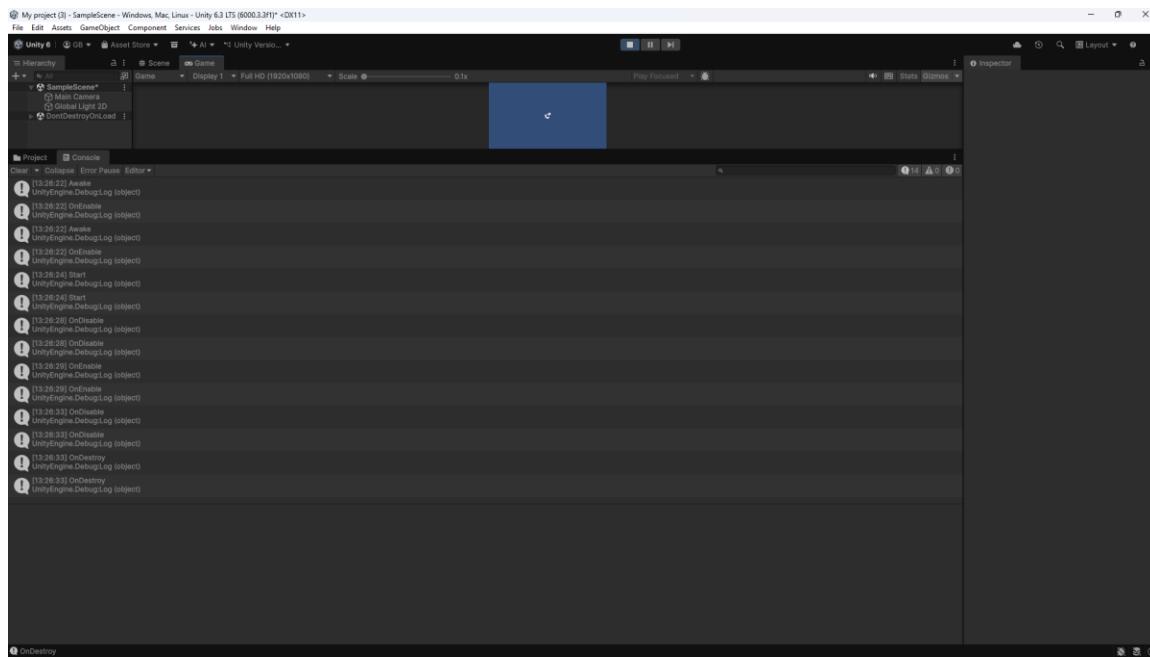


BÁO CÁO THỰC HÀNH UNITY – LAB 1 ĐẾN LAB 6

Lab 1 – Component Lifecycle Debugger

Mục tiêu: Hiểu vòng đời GameObject.

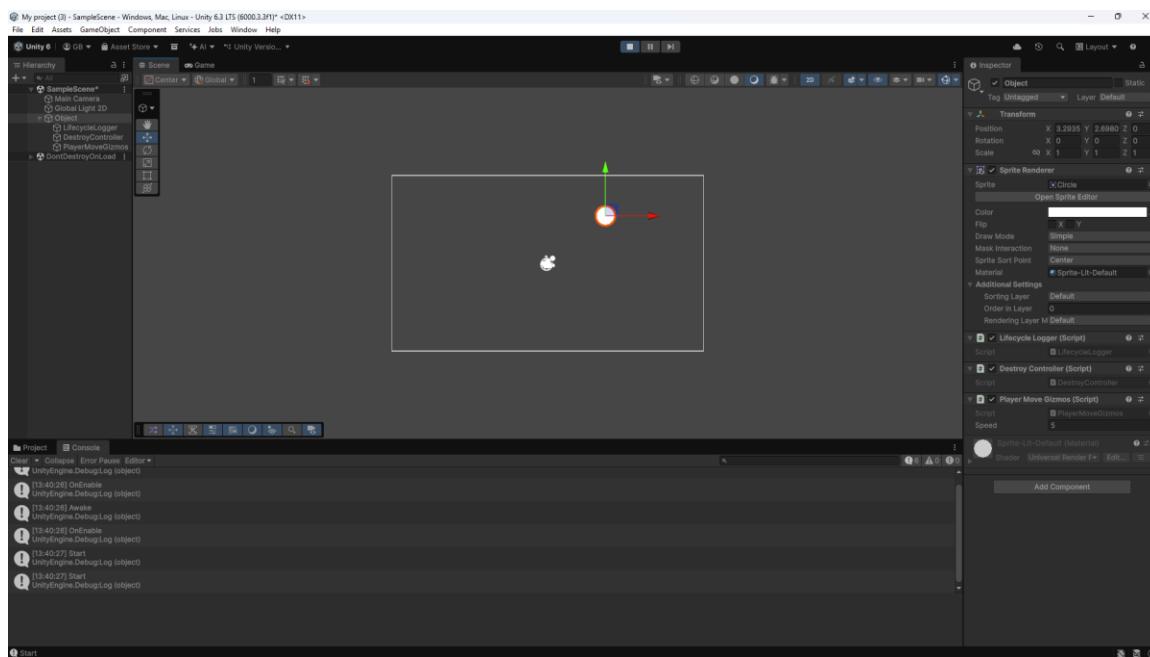
Nội dung: Sử dụng Awake, Start, Update, OnDestroy.



Lab 2 – Vector Movement & Normalize

Mục tiêu: Di chuyển nhân vật đồng đều.

Nội dung: Normalize vector khi di chuyển.



Lab 3 – Quaternion Rotation

Mục tiêu: Xoay turret theo target.

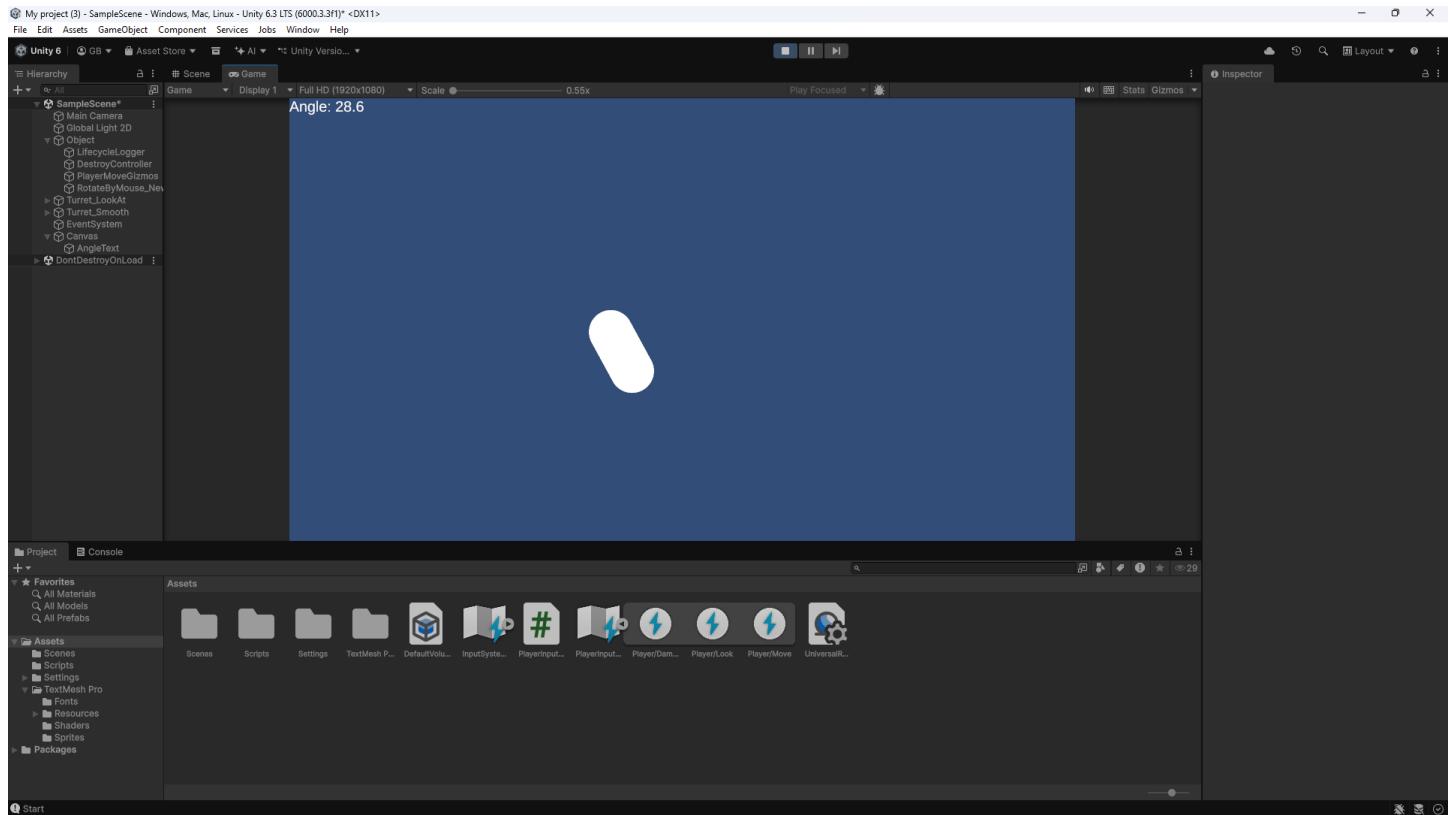
Nội dung: LookAt vs RotateTowards.

[Video](#)

Lab 4 – Signed Angle

Mục tiêu: Xoay nhân vật theo chuột.

Nội dung: Vector2.SignedAngle.



Lab 5 – Observer Pattern (C# Event)

Mục tiêu: Tách logic game.

Nội dung: PlayerHealth phát event.

[Video](#)

Lab 6 – Observer Pattern (UnityEvent)

Mục tiêu: Binding qua Inspector.

Nội dung: UnityEvent OnDeath.

[Video](#)

[All video](#)