

## BÁO CÁO LAB UNITY PHYSICS (2D & 3D)

### Lab 1 – Collider 2D Cơ Bản

Tạo scene 2D với BoxCollider2D, CircleCollider2D, PolygonCollider2D. Quan sát va chạm giữa Player và vật cản bằng Gizmos.

### Lab 2 – Rigidbody2D & Collision Event

Gắn Rigidbody2D cho Player. Xử lý OnCollisionEnter2D và OnTriggerEnter2D để ghi log va chạm và trigger.

### Lab 3 – Physics Material 2D

Tạo Physics Material 2D với ma sát thấp và độ nảy cao. So sánh chuyển động khi có và không có material.

### Lab 4 – Effector 2D

Sử dụng PlatformEffector2D cho platform một chiều và SurfaceEffector2D cho băng chuyền.

### Lab 5 – Collider & Rigidbody 3D

Tạo scene 3D với BoxCollider, SphereCollider và Rigidbody. Sử dụng AddForce để đẩy vật thể.

### Lab 6 – Trigger vs Collision (3D)

So sánh IsTrigger = true và false. Xử lý OnTriggerEnter và OnCollisionEnter.

### Lab 7 – Character Controller

Điều khiển nhân vật bằng CharacterController, thiết lập Step Offset và Slope Limit để di chuyển mượt.

[drive](#)