-Khởi tạo từ các hàm init\_ trong Utils.hpp

Team.at(0) là team của người chơi.

Team.at(0).tanks.front() là tank của người chơi

Tốc độ bắn = tốc độ bắn của tank trong Bang Bang zing me \* 5 - 20;

Tầm bắn = tầm bắn của tank trong Bang Bang zing me - 20;

Tốc độ di chuyển = Tốc độ di chuyển của tank trong Bang Bang zing me - 20;

-Công thức tính máu mất khi nhận sát thương

Máu mất một lượng = TC của địch \* 100 / (100 + Giáp của mình - Xuyên giáp của địch)

# Thêm tank mới

-Thêm hàm collider của tank cùng bullet và chỉ số vào trong 2 namespace sau: namespace colliders, namespace spec

-bbg::loadTankCollection(): Thêm các thông tin cho tank

-Tam ban pegasus (Tank NL): 415

HP: 1948 (2267 BB kul)

TC: 192 (258)

Giap: 78 (131)

Khien 87 (138)

-Apocalypse II (Tank VL)

HP: 2608

TC: 271

Giap: 125

Khien: 132

# Thêm map mới

-Thêm collider cho lớp obstacle trong namespace colliders

-Thêm các vị trí spawn cho mỗi map ở

-Map chưa thiết lập chướng ngại vật xong