IDEA GAME 1

* Main character: gau dau heo
* Environment: 3D
* Controller:
  + Left button -> jump (physic)
  + Right button -> change direction
* Idea:
  + Many levels
  + Đường đi có thể là đường phẳng, có thể là viên gạch, có khi khởi tạo chứ không tạo trước
  + ở mỗi chỗ muốn rẽ, sẽ có chướng ngại vật
  + zoombie sẽ đuổi theo
  + nhân vật tự chạy tới, người chơi điều khiển để tránh chướng ngại vật (nhảy, rẽ hướng)
  + tạo bất ngờ, như chạy để một điểm, animate môi trường
  + môi trường có thể dài, có thể ở trong 1 không gian

**IDEA GAME 2**

**example 2\_drop\_plank in NavMeshComponents-master project**

* Sử dụng nav mesh agent để đi đến đích
* Nhấn space để thả một cây cầu phía trước, vì sẽ có dòng sông, hoặc vực thẳm không thể vượt qua được
* Xoay góc nhìn của character bằng cách trượt ngang
* Khi đi đến đích thì kết thúc level

**IDEA GAME 3**

I have a maze generate code with nav mesh agent to move the character

Thinking more

* Người đi trong mê cung
* Đứng trên platform, platform có thể di chuyển, character cần nhảy, chạy để đến được đích