**Họp nhóm ngày 12/03/2016**

1. Các công việc cần làm để thiết kế game:
   1. Lên ý tưởng, nội dung trò chơi (Trước mắt thiết kế, nâng cấp game bắt mực)
   2. Thiết kế hình ảnh, đồ họa

* Sử dụng photoshop để chỉnh sửa nhân vật …
* Sử dụng unity để tạo animation cho nhân vật (Bắt đầu với unity trước)
* Ngoài ra có thể sử dụng các tool như spine (mất tiền), Adobe after effect, Crazytalk animator để thiết kế animation
  1. Thiết kế âm thanh
* Cakewalk sona để tạo audio (cần tìm hiểu thêm)
  1. Code game
  2. Sử dụng công cụ Git để lưu, update các project

1. Phân chia công việc
   1. Tân (có báo cáo)

* Photoshop
  + Chỉnh sửa màu sắc, cân bằng sáng tối
  + Thêm bớt các chi tiết
* Animation trên unity
  + Hiệu ứng nổ (tại sao chỉnh sửa như hướng dẫn)
  + Tạo animation cho nhân vật như trên clip: https://www.youtube.com/watch?v=\_IPmAbgwCiM
* Audio
  + Tìm hiểu phần mềm Cakewalk sona
  1. Thao (có báo cáo)
* Git
  + Hướng dẫn cài đặt
  + Hướng dẫn sử dụng
  + Hướng dẫn tích hợp Unity
* Code Unity
  + TÌm hiểu, viết báo cáo về các thành phần trên Unity, hướng dẫn sử dụng unity
  + Tìm hiểu cách debug code
  1. Nâng cấp game bắn mực
* Background (hình nền): lặp lại 🡪 ok
* Middground (hình núi): lặp lại 🡪 ok
* Poulpi (mực):
  + - di chuyển thẳng, bắn đạn 🡪 ok
    - phải lặp lại 🡪 not ok (Thao)
* Boss
  + - Di chuyển lên xuống 🡪 not ok
    - Màn hình camera fix hoặc boss phải đi giật lùi 🡪 not ok
    - Khi gặp boss vẫn ra quái nhỏ 🡪 not ok
* Player
  + - Di chuyển lên xuống, bắn đạn 🡪ok
    - Ăn speed 🡪 not ok
    - Ăn đạn 🡪not ok
    - Ăn máu 🡪 not ok
* Thiết kế màn chơi 2
  + - Back ground mới 🡪 not ok
    - Quái mới 🡪 not ok
    - Boss mới 🡪 not ok