# StageBuilder

Open – Save – Save As – Reload

View Level Info - Gizmo Visualization of data

Right click for tile selection – Tile Types

Expand – Shrink tool

When SaveAs, make name ‘Stagex’ (x being the largest number)

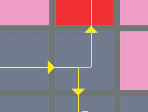
FilenameX.asset – number does not exceed 10

Separate path on the same line

Arching route

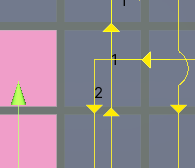
* Check current tile state and handle them accordingly

Reduce arc radius



Number overlapping roads

Place at start of nextPath



Correction

If already exist draw next to previous number

Ảnh có chứa văn bản, đồng hồ, màn hình

Mô tả được tạo tự động

Correct pathfinding

Pathfinding performance – Rework algor

Cross incorrect trigger when crossed is <- ->

-> <- : U turn

| -> : start node: mid to mid

-> |: end node: mid to mid

-> ->: straight: mid to mid

- | - ->: start intersection: perform half arch start

-> - | -: end intersection: perform half arch end

-> ^: left turn: longer

-> v: right turn: shorter

Icon scaling

TileType:

* Entrance: Road + Start text
* Exit: Road + End text
* Road: white
* Wall: calm color
* Push in a direction (Arrow tile): road with red arrow
* Corner bounce (Corner Triangle tile): road with red corner
* Stopper (Break tile): Stop sign
* Fall out of stage (Air tile): clear
* Portal (Portal tile): Blue <-> Orange
  + Portal connection different from line
  + Portal numbering

Barrier expand

LevelBuiler – Consists of many stages

New - Open – Save – Save As – Reload

Camera position QoL

Stage – Rectangle in grid with smaller ratio – Exit points can be clicked on to create singular connection to the beginning of next stage (only if its on the edge) – Visualization

Stage – Import – Remove

Bridge (connector) – Green when valid (max points of first stage >= bridge length) – Red and unplacable when invalid - Visualization

MiniStage

* Change pivot
* Go to stage builder
* Change stage
* Remove

Blinking indicator

Display solution in LevelBuilder?

Play

More stages (prolly to randomly generate)

Shortcut override exit tile placement condition

Randomly generated

* Spawn Stages
* Connect them using generated bridges (prolly presets)

Set entrance, exit one only

Default name according to size, according to Entrance position

late

Kg sinh hoạt, bàn ăn to hơn, có thể là tủ lạnh to hơn 1 tí, tí tẹo thôi.

Kg làm việc, 2 màn, bàn đủ cao để gác chan, có màn chắn để có tí riêng tư, ghế ngả lưng được, tay ghế ko bị long ra hở vít, tránh chân chạm dây.

Nếu ko ngủ trong phòng họp thì ngủ có thể đeo bịt mắt.

Phòng họp to hơn tùy vào mức độ mn định thuê.

Màu sắc có tác dụng trên tâm lý người dùng và em ko hiểu biết rõ quá. VD như màu vàng là màu lạc quan giúp kích thích sự sáng tạo, màu trắng làm cho không gian cảm giác rộng rãi hơn nhưng dễ bị bẩn, xanh lam và xanh lục tạo cảm giác thư thái. Màu đỏ thì tăng tuần hoàn và hô hấp nhưng nó hay đc dung cho vận động với siêu thị hơn là làm việc trí óc.

Tạm thời em mới nghĩ ra mấy ý thế thôi ạ, mn có thể tạo channel trên slack để xem.