Thiết kế màn chơi

1. Ta sẽ nhập số khối, (Cube) Gen ngẫu nhiên theo số lượng khối.
   1. Thuật toán sử dụng: theo mặt của khối, theo cạnh của khối
2. Từ số lượng hộp cho trước (số hộp sẽ <= số mặt phẳng cube) và Số màu cho trước, từ đó Gen ngẫu nhiên màu hộp.
   1. Thuật toán sử dụng: random ngẫu nhiên trong số màu
3. Từ só lượng vít cho trước, mỗi hộp sẽ nhận lượng vít ngẫu nhiên (1-6) sao cho, mỗi hộp phải có ít nhất một ốc vít.
   1. Thuật toán sử dụng: random ngẫu nhiên số lượng vít