Nếu chưa được mở, click GameScene và play. Nó chỉ đơn giản là một background màu xanh lam cùng với điểm số và số lần di chuyển. Hãy fix nó.

Đầu tiên tạo một game object và đặt tên là BoardManager. BoardManager chịu trách nhiệm tạo ra bảng và giữ cho các ô được điền đầy.

Tiếp theo định vị BoardManager.cs trong folde Scripts/Board and Grid ở cửa sổ Project. Kéo và thả nó vào game object rỗng BoardManager tại cửa sổ Hierarchy.

Mở file BoardManager và xem những gì đã sẵn có trong đó

( => editor).

Tiếp theo, chọn kéo character BoardManager trong Sprite/Character ở cửa sổ Project. Chọn size = 7 và kéo thả tất cả các character vào list characters.

Game object tile được lấy ở Prefab/

Xsize = 8 và Ysize bằng 12. Lúc này bảng sẽ bị lệch vì đang set giá trị gốc của bảng là (0, 0) trong khi theo hàm CreatBoard, các tile sinh ra sẽ có giá trị transform tang dần theo cả x và y. Lúc này set lại vị trí gôc của bảng về x = -2.66 và y = -3.83.