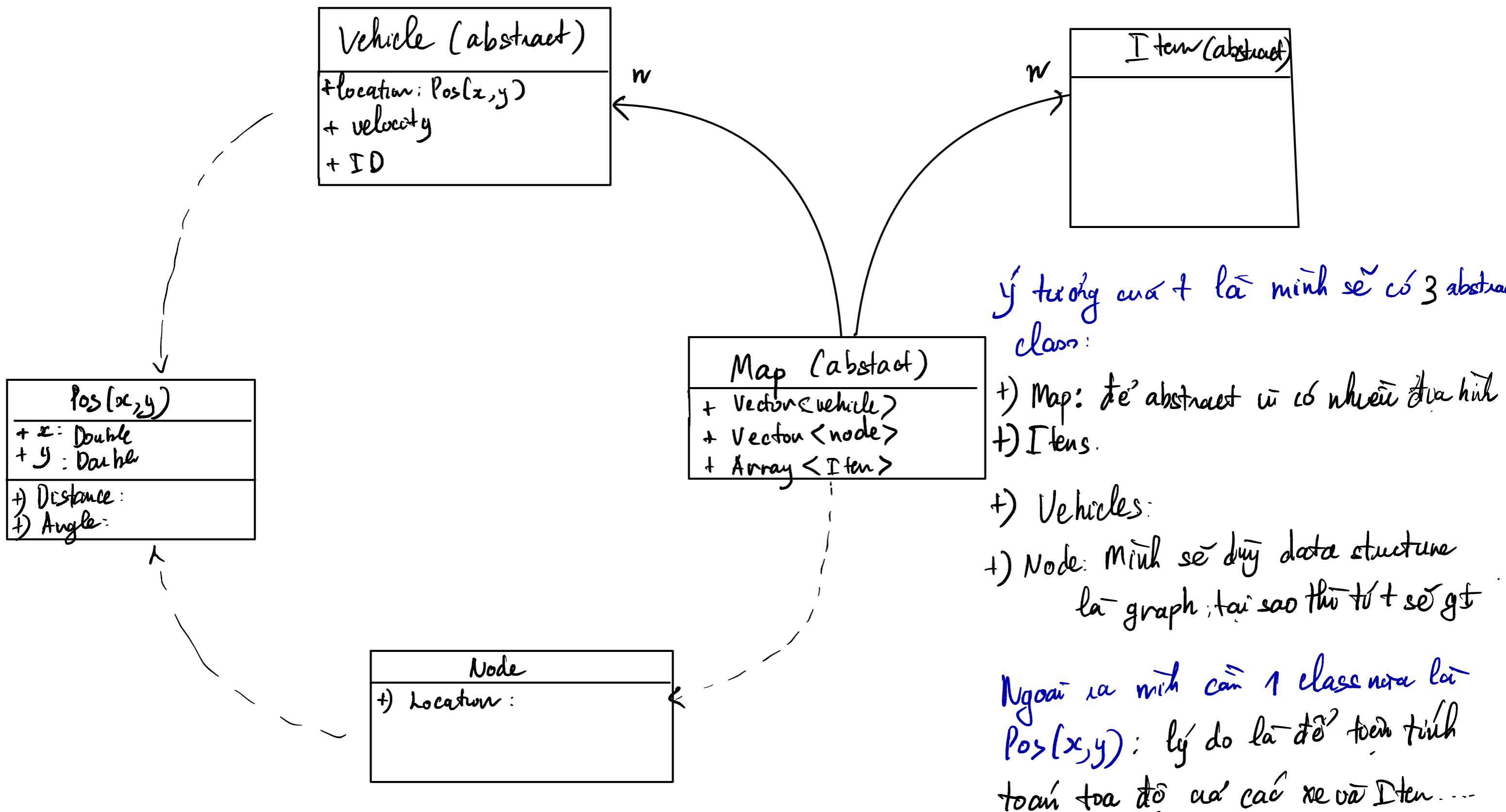


# GAME logic

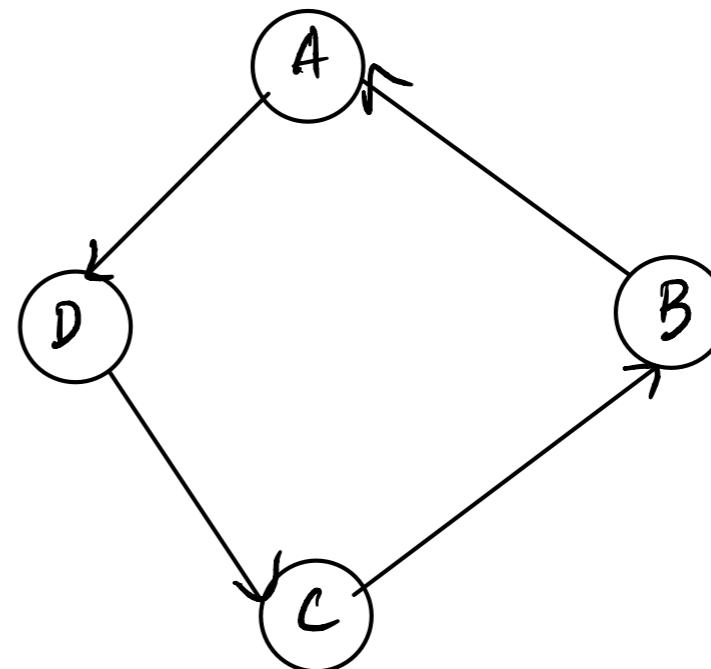


Tại sao dùng graph? (cyclic graph):

1) Minh có thể represent 1 road bằng path (A,D,C,B)

chỉ khi player pass qua 1 điểm này thì mới  
viết là hoàn thành 1 chặng đường.

↪ tránh trường hợp case thành troll di lùi:

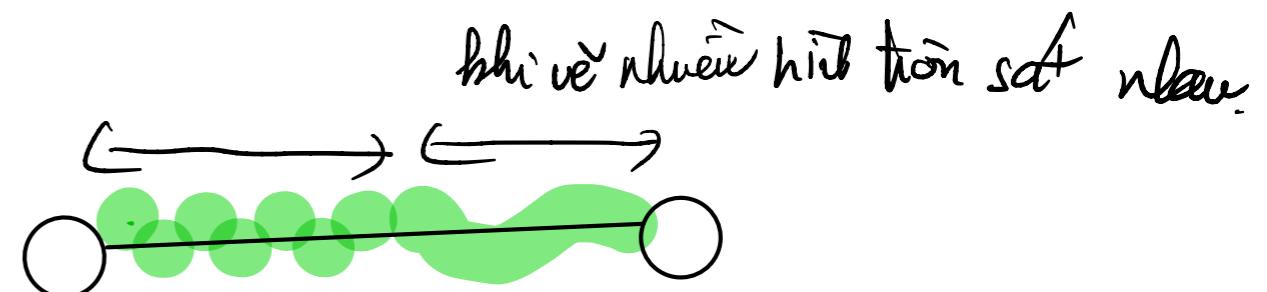


2). Để để GUI vẽ map:

+) bwa' sẽ có 2 node AB mint sẽ nói 1 đường

AB:

+) Sau đó mint sẽ lấy GUI vẽ những hình tròn có tam giác đường này kết qua là  
↑ đoạn đường cong cho re có thể chạy



3) Để để can dom map:

f) Nếu random 1 map: minh thuoc tren se random

số node từ 3 → 12:

f) Taisao 3: fê' duong dua khong phai la'

↑ đcroy thay:

f) Tai lai 92:

bà' sú map cuoi' mit cós 5 node nhé

nhé hñt:

minh se' ve' 2 hinh tròn( $r_1, r_2$ ) tren moi hñt

thàn cd 12 điểm:

Với mõi node Random lây đi 1 số 1 - 12 , sau đó random tiếp

lần sá' dat tren duong tròn 1 - 2:

⇒ kết quả la' se' được 1 map nhin kha' la' random:

+) n' chon 12 điểm minh se' trach thi random ra duong thay



+) Võ random tren duong tròn nên road sẽ geometrically make sense.

+) Bay cách random  $r_1, r_2$  hoặc tay só' duong tròn minh se' tuy chinh duoc random hon

Vehicle , Items:

2 phần này khác nhau gran đặc biệt là phần Items.

Vehicle thi minh chuc cua: làm sao cho can giac giac re that

- + ) Velocity
- + ) acceleration
- + ) Max velocity
- + ) Hit box.

Items tuy say too

## Schedule

- Nếu phải làm solo: + sẽ làm theo thứ tự sau:

- + ) code map. ( Pos, random, map )
- + ) code file và test xem map cóOkay
- + ) code class vehicle. ( code okay function có bài )
- + ) Test GUI trên map.
- + ) code Multiplayer:
  - + ) Test xem Server có ổn với 1 player Okay scale lên nhì player sẽ là chuyện đơn giản
  - + ) code tiếp Vehicle và Ifens:
  - ... . . . .
- + ) code menu . . . .
- + ) **Code map editor**

Đến đây có thể  
làOkay