AnimalUnit là class quản lý về 1 con cờ trên bàn cờ, bên GameLayer sẽ gọi nó mà không cần tạo sprite không cần biết cái quái quỷ gì hết, chỉ cần gọi hàm cho nó chạy. Các hàm cơ bản mà nó phải có

* Tạo mới tại ví trí nào đó (hiển nhiên) – hàm này dc class quản lý cả phe (Animals) gọi. và để gọn code thì cách gọi và lấy location phải chung, ví dụ team số 1, con cờ số 3 thì gọi hàm bên MapLocation lấy vị trí init với thông số (1,3) là ra đúng vị trí.
* Di chuyển nó: go(step): con cờ đang ở vị trí location thuộc 1 trong 54 vị trí trên wayLocation, di chuyển nó đi step bước.và di chuyển qua từng vị trí, không phải đi chéo hay bay phát tới nơi.
* Sinh ra nó: born() con cờ đang ở trong chuồng và được gọi hàm này khi mà người chơi chọn để nó ra quân tại vị trí chung của team. Cụ thể là move nó từ trong chuồng ra vị trí ngoài chuồng nằm trên wayLocation
* Die(): bị đá chết thì về chuồng, quăng xác nó vào chuồng trở lại
* Finish(step): về đích ở vị trí (step), gọi hàm bên MapLocation để lấy vị trí đó và di chuyển nó lên
* Và các hàm xử lý amination khác(hiện tại đã có các amination như: nổ, dance)
* Hàm xử lý button khi nhấn vào con cờ: hàm này t viết, có gì t sẽ bổ sung trong đó, k cần quan tâm

Lưu ý nếu có đụng tới amination hay button: Phân biệt rõ sprite và button của con cờ, amination thì chạy trên sprite, nhưng moveAction thì chạy trên button, nếu không thì sẽ không nhấn lên con cờ dc