Yêu cầu chung:

1. Hạn chế sự thay đổi trên các class gameScene, gameObject (map, animal, animalUnit) vì đây là các phần dùng chung cho tất cả các thể loại game)
2. Sự khác nhau duy nhất giữa các màn chơi là gameLogic vì mỗi màn chơi khác nhau có cách xử lý khác nhau.
3. Sử dụng các hàm đã có sẵn trong các class dùng chung (animal, animalunit, map, gameObject) vì rất nhiều hàm đã hiện thực rồi mà chả nên nghiên cứu sâu ở dưới làm gì, chỉ cần coi thử hàm gì chức năng ntn là dc. Nếu mấy class này chưa có chức năng gì đó cần thiết thì hãy viết thêm cho nó.
4. Âm thanh, hình ảnh, hiệu ứng của các màn do a Sơn đảm nhiệm nên cậu Vũ, Tài, Quân tập trung code phần logic

Vũ: Làm AI game, cụ thể

* Tạo class mới AI chỉ xử lý phần AI (trường hợp xí ngầu thế này + đội hình team mình như thế này thì sẽ đi thế nào – làm sao cho AI có khả năng thông minh giống người nhất có thể.
* Tạo class AIgameLogic kế thừa class gameLogic, viết lại cho phù hợp chơi với AI, lưu ý class này là xử lý logic cho game thôi và có 2 hàm chính là goCallback, selecCallback(). Ko thay đổi gì trên gamescene, gameObject nhé vì mấy cái này dùng chung, có thay đổi thì thay đổi chút gì đó để xử lý dc gameAI nhưng không ảnh hưởng đến các phần khác
* (Nếu có thể): tạo màn cho người chơi chọn 1 quân trong 4 quân (3 quân còn lại là AI)

Tài: làm Modern game, cụ thể:

* Tạo class ModernGameLogic kế thừa gameLogic cho modernGame, cấu trúc modern game này do ông tự nghĩ nhưng mà làm sao ko ảnh hướng đển các phần khác (lưu ý gameScene và gameObject dùng chung – chỉ thay đổi gameLogic). Có thể item itiếc gì đó tuỳ ông.

Quân: làm racing game, cụ thể:

* Đua đúng nghĩa, ko có chặn, chỉ có đá, đây là game nhanh….để tăng tính hấp dẫn và giảm thời gian chơi.
* GameRule
* Help

Sơn: lo phần âm thanh, hiệu ứng, cụ thể

* Xử lý phần âm thanh move, born, die, kick sao cho đúng.
* Âm thanh cho mỗi màn là khác nhau, classic âm nền khác, racing âm nền dồn dập hơn, modern thì tuỳ ý tưởng của ông Tài mà làm nhạc phù hợp.
* Làm phần hiệu ứng đá
* Save game/load game