**CÁC CHỨC NĂNG CẦN PHÁT TRIỀN TRONG GAME**

1. Game menu options:

<https://www.youtube.com/watch?v=1ITZOrI2qkA&t=381s>

Phần này mọi người chú ý xem kĩ nhé vì sẽ phải dùng Datastructure.

1. AI enermy và collision circle – đi tới player khi có va chạm tại 1 vòng tròn được set up:

<https://www.youtube.com/watch?v=DYkJ91eg67Y&t=906s>

Lưu ý phần cuối video link trên tại states.attack sẽ phải sử dụng cách khác để tạo animation (dùng Animation End event – mình sẽ nói sau).

1. Inventory system (hệ thống item và hòm đồ):

Link 1: <https://www.youtube.com/watch?v=ajoQnV--PhA>

Link 2: <https://www.youtube.com/watch?v=MLaR91ASKDg>

Phần này mình chưa xem qua. Mọi người có thể xem trước nhé.

1. Tài nguyên (cây, đá,…) link dưới là dynamic tree growth cũng có thể áp dụng cho những loại khác:

<https://www.youtube.com/watch?v=5FFeRpTnwgs&index=3&list=PLCUMEjFdpASknKNqFVxo-TwBGWiF8zgU8>

1. Phần **bắt buộc – Source control.**

Mọi người sẽ sử dụng hệ thống source control để có thể làm cùng 1 project, sau này sẽ dùng để kết hợp các sửa đổi, từng phần công việc lại vào 1 file game hoàn chỉnh.

* Công cụ sử dụng: Bitbucket và GIT ( lý do: thấy mấy pro trên discord và youtube khuyên vậy =)) ).
* Link hướng dẫn : <https://www.youtube.com/watch?v=ZDEOtSlMgQI>.
* Mọi người sau này sẽ sửa đổi tại file clone của project gốc – khi sửa thành công và không có bug thì sẽ push lên Bitbucket để combine lại.
* Mọi người tạo 1 tài khoản Bitbucket và cmt bên dưới mình add vào project nhé.

**Tạm thời mình liệt kê như trên nhé. Vì tuần vừa rồi cũng chỉ làm nháp, chưa có gì hoàn chỉnh cả. Hi vọng mọi người cố gắng bỏ thời gian tìm hiểu một chút nhé. Thanks for reading.**