Hướng dẫn sử dụng Editor

* Editor đã có:
  + Map Data – Dùng để nhập data cho từng map level
  + Level Manager: - Dùng để Load/Save/Chỉnh sửa ngay data level ngay trên Scene
* Map Data:
  + Vào Tools/Map Data
  + Generate: Dùng để tạo Scriptable Object mới cho map
  + SO chứa nhiều object với kiểu và vị trí tương ứng
  + Có thể chọn kiểu và vị trí của object
  + Có thể để trống
* Level Manager:
  + Được gán trong object Level Manager
  + Dùng để Load/Save/Clear/Chỉnh sửa những SO đã có sẵn
  + Load Level: Chọn SO có sẵn và load data
  + Save Current Level: Lưu lại SO sau khi đã chỉnh sửa
  + Clear Current Level: Dọn tạm thời object có trong SO đang chọn
    - Nếu muốn Clear vĩnh viễn -> Save sau khi Clear
  + Chỉnh sửa: Kéo thả trực tiếp frefab vào trong scene -> Sắp xếp vị trí -> Save Current Level để lưu chỉnh sửa