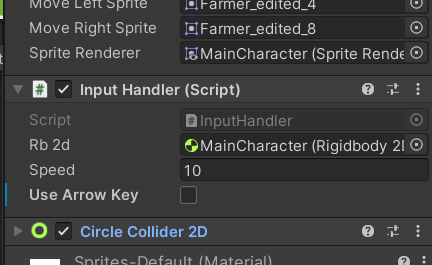
FarmVille

# Design Pattern

## {Huyền} [Behavioral Pattern] Command Pattern: *Main Character Movement - Keyboard*

* Code trc khi có Command:
  + 
* => Sử dụng Command Pattern:
  + Có 2 cách di chuyển:
    - Dùng phím mũi tên
    - Dùng WASD
  + => Ng dùng có thể tự do chuyển đổi giữa 2 cách di chuyển = cách sửa “Use Arrow Key”
    - 
* **Implementation**:
  + Command: abstract class cho các Command implement
  + MoveRight, MoveLeft, MoveUp, MoveDown, Stop, DoNothing: các Command implement, tương ứng với từng hành động di chuyển
  + InputHandler: Sử dụng Command Pattern:
    - Định nghĩa các Object Command
    - -> Tùy theo người dùng lựa chọn sử dụng cách di chuyển nào mà khởi tạo Command tương ứng cho từng Object
    - -> Mỗi khi ng dùng bấm 1 Button -> Gọi đến method thực thi hành động của Command tương ứng
* *Sử dụng kết hợp với State Design Pattern*

## {Giang} [Behavioral Pattern] State Design Pattern: *Main Character Animation Transition*

* Sử dụng Pattern để quản lý Animation của Nhân vật chính:
  + Nhân vật sẽ có những State di chuyển khác nhau: lên, xuống, trái, phải
  + Mỗi State lại có hành động khác nhau: thể hiện Sprite tương ứng
  + => Sử dụng State Design Pattern để quản lý và thay đổi State di chuyển cho Nhân vật mỗi khi Nhân vật có hướng di chuyển mới -> từ đó thể hiện Sprite tương ứng phù hợp
* **Implementation**:
  + IMoveState: interface cho các States implement
  + MoveLeftState, MoveRightState, MoveUpState, MoveDownState: các States khác nhau của Animation, implement hành động (chuyển sprite) tương ứng cho state đó
  + MoveStateContext: dùng để lưu trữ State hiện tại của GameObject và chuyển state
  + MoveController: điều khiển các State = cách sử dụng Context
  + InputHandler: (Client – Sử dụng Pattern) gọi đến Controller và qua đó gọi đến từng method chuyển state khác nhau *(Kết hợp với Command Pattern -> Code bên trong từng Command)*

## {Giang} [Behavioral Pattern] State Design Pattern: *Farm*

# Algorithm

## {Giang} Dijkstra Shortest Path Algorithm: *Main Character Movement – Mouse Click*

* Sử dụng Shortest Path Algorithm để tìm đường đi ngắn nhất trong 1 Đồ thị với các Đỉnh là các điểm trên Map và các Cạnh là các đường đi trong Map => Khi người dùng Click chuột vào 1 điểm thì sẽ tìm Đỉnh gần vị trí đó nhất và tìm đường đi ngắn nhất từ vị trí Nhân vật đang đứng đến điểm đó, rồi dần dần di chuyển đến
* **Implementation**:
  + ShortestPathClient: xác định điểm bắt đầu và đích đến khi người dùng Click chuột, gọi đến Traveler để thực hiện thuật toán
  + Traveler: Thực hiện thuật toán để tìm đường đi ngắn nhất, sử dụng 1 SortedLinkedList gồm các SearchNode để lưu trữ đường đi đó, rồi di chuyển Nhân vật dần dần đến từng Đỉnh trong Đồ thị
  + GraphBuilder: tạo ra 1 Đồ thị dựa vào các gameObject trên Map làm Đỉnh và các Cạnh được định nghĩa trong code
  + EdgeRenderer: vẽ ra các Cạnh đã được định nghĩa sau khi Build Graph (dùng để Debug chứ không hiện lên Map)
* **Algorithmic Complexity**: **O(v2)**
  + V: số cạnh của Graph

# Data Structure

## {Giang} Undirected Weighted Graph: *Used in: [Dijkstra Shortest Path Algorithm]*

* Đồ thị gồm các Đỉnh là các điểm trên Map và các Cạnh là đường đi từ đỉnh này đến đỉnh khác => Khi người dùng click vào 1 điểm thì sẽ tìm đường đi từ đỉnh ở vị trí đang đứng đến đỉnh ở điểm Click
* **Implementation**:
  + GraphNode: 1 Đỉnh của Graph, trong đó gồm List các Đỉnh kề nó (có cạnh nối nhau) và độ dài cạnh đến những Đỉnh đó
  + Graph: Lưu trữ List các GraphNode và các method để thêm/xóa Node và thêm/xóa Cạnh

## {Giang} Sorted Linked List: *Used in: [Dijkstra Shortest Path Algorithm]*

* 1 Linked List kiểu Generic dùng để sử dụng trong Shortest Path, có thể sắp xếp theo thứ tự
* **Implementation**:
  + SortedLinkedList<T>: kế thừa LinkedList<T> của C#
    - *Add*(): thêm 1 item vào list
    - ***Reposition***(): sắp xếp 1 item vào vị trí đúng của nó trong List

# Others

## {Giang} Background & Map Creation:

[***https://learn.unity.com/tutorial/introduction-to-tilemaps***](https://learn.unity.com/tutorial/introduction-to-tilemaps)

**Tilemap - Guide**:

* 1. What is Tilemap?
* 2. Installing the Tilemap Editor
  + Ko cần
* 3. Create a Tilemap
  + **Hierarchy**: 2D Objects -> Tilemap -> Rectangular
* 4. About the Tilemap system
  + Ở phần Grid có thể chỉnh các thuộc tính:
    - Cell Size
    - Call Gap
    - Call Layout
    - Call Swizzle
* 5. Configuring the Tilemap
  + *Tilemap Component*
  + *Tilemap Renderer Component*
* 6. Exploring the **Tile Palette**
  + *Window -> 2D -> Tile Palete*
  + Tools:
    - Selection
    - Move
    - Bursh
    - Fill Selection
    - Tile Sampler
    - Eraser
    - Fill
* 7. Using the Tile Palette
  + Create New Tile Palette
* 8. Using Tilemap Collider 2D
  + Tilemap Renderer -> Add Component: **Tilemap Collider 2D**

**Tilemap – Implementation:**

* **Tilemap**:
  + **TileMap\_Background**: vẽ những Object nằm ở Background
    - Gồm: Đường đi
    - **Sorting Layer**: *Background*
  + **TileMap\_Platformer:** vẽ những Object trên Map, có **Collider**
    - Gồm: Ô đất, Tường bao quanh Map
    - **Sorting Layer**: *Platformer*
* **Tile Palettes:**
  + Folder **Palettes**: Lưu trữ các Palette khác nhau
    - *Background\_Road\_FarmPlots*
    - *Background\_Road\_FarmPlots\_2*
  + Folder **Tiles**: Lưu trữ các Tiles trong Palette
* **Grid**:
  + *Cell Size: 0.6* (để phù hợp với kích cỡ của Palette)