FarmVille

# Design Pattern

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

* <https://viblo.asia/p/ap-dung-command-pattern-trong-unity-jvEla4o4Zkw?fbclid=IwAR2H6HhjFsPrlskj-mC2sUt3ZHZX_Q5PK4BOlFjEzhh9MGgEl8_cIozOiH8>
* Code trc khi có Command:
  + 
* => Sử dụng Command Pattern:
  + Mục tiêu:
    - có 2 cách di chuyển:
      * Dùng phím mũi tên
      * Dùng WASD
    - => Ng dùng có thể tự do chuyển đổi giữa 2 cách di chuyển

## {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

# Algorithm

# Data Structure

# 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)