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