**Project Title**: 2D Flappy Bird Game System

**Objective**:Tạo ra một trò chơi Flappy Bird 2D trong Unity sử dụng C# có áp dụng: Exception Handling, File I/O, Inheritance, Polymorphism, Data Structures, and Design Patterns.

**Overview**:

Trong Flappy Bird, người chơi điều khiển một chú chim pixel liên tục di chuyển về phía trước trong môi trường cuộn bên. Mục tiêu là điều khiển con chim đi qua một loạt các ống màu xanh lá cây một cách an toàn mà không va chạm với chúng.

**Features**:

1. Thế giới game linh hoạt: Thế giới game sẽ có giao diện hấp dẫn với hình nền cuộn và ống di chuyển.

2. Điều khiển chim: Người chơi sẽ có thể điều khiển chuyển động thẳng đứng của chim bằng cách chạm vào màn hình hoặc nhấn một phím.

3. Tạo đường ống: Các đường ống được tạo ngẫu nhiên sẽ được tạo ra đều đặn để người chơi điều hướng qua.

4. Hệ thống tính điểm: Trò chơi sẽ theo dõi điểm của người chơi dựa trên số ống chuyền thành công.

5. Điều kiện kết thúc trò chơi: Trò chơi sẽ kết thúc nếu con chim va vào đường ống hoặc chạm đất, hiển thị điểm số cuối cùng và cho phép người chơi bắt đầu lại.

6. Hiệu ứng âm thanh: Trò chơi sẽ có hiệu ứng âm thanh cho các hành động như vỗ, va chạm và ghi điểm.

**Requirements**:

1. Tạo một dự án Unity mới có tên "06Assignment02" và nhập các tài nguyên cần thiết.

2. Tạo một tệp script C# có tên "BirdController" để xử lý chuyển động và phát hiện va chạm của chim.

3. Tạo một tệp script C# có tên "PipeSpawner" để sinh và di chuyển các ống.

4. Thực hiện hiệu ứng nền cuộn bằng cách sử dụng hệ thống sprite 2D của Unity.

5. Thêm phát hiện va chạm dựa trên vật lý giữa chim và ống/đất.

6. Thực hiện hệ thống tính điểm và hiển thị điểm số trên màn hình trò chơi.

7. Tạo một màn hình kết thúc trò chơi hiển thị điểm số cuối cùng và cho phép người chơi chơi lại trò chơi.

8. Thêm hiệu ứng âm thanh phù hợp cho các hành động trong trò chơi.