using System.Collections;

using System.Collections.Generic;

using UnityEngine;

public class Axis

{

public const string HORIZONTAL = "Horizontal";//goi bien public tu phia ben class Axis qua player movement cho tien

public const string VERTICAL = "Vertical";

}

public class MouseAxis

{

public const string MOUSE\_X = "Mouse X";

public const string MOUSE\_Y = "Mouse Y";

}

public class AnimationTags

{

public const string ZOOM\_IN\_ANIM = "ZoomIn";

public const string ZOOM\_OUT\_ANIM = "ZoomOut";

public const string SHOOT\_TRIGGER = "Shoot";

public const string AIM\_PARAMETER = "Aim";

public const string WALK\_PARAMETER = "Walk";

public const string RUN\_PARAMETER = "Run";

public const string ATTACK\_TRIGGER = "Attack";

public const string DEAD\_TRIGGER = "Dead";

}

public class Tags

{

public const string LOOK\_ROOT = "Look Root";

public const string ZOOM\_CAMERA = "FP Camera";

public const string CROSSHAIR = "Crosshair";

public const string ARROW\_TAG = "Arrow";

public const string AXE\_TAG = "Axe";

public const string PLAYER\_TAG = "Player";

public const string ENEMY\_TAG = "Enemy";

}

Các lớp trong đoạn mã này không chứa hàm, mà chứa các hằng số (constants) để định nghĩa các chuỗi (strings) được sử dụng nhiều lần trong các lớp khác của trò chơi. Điều này giúp dễ dàng quản lý và tránh lỗi do việc sử dụng sai chuỗi khi nhập tay nhiều lần.

Lớp Axis:

public class Axis

{

public const string HORIZONTAL = "Horizontal";

public const string VERTICAL = "Vertical";

}

Mục đích: Lớp này chứa các hằng số đại diện cho các trục điều khiển của người chơi.

Chi tiết:

HORIZONTAL: Đại diện cho trục ngang (x), thường được sử dụng để lấy giá trị đầu vào từ bàn phím hoặc cần điều khiển.

VERTICAL: Đại diện cho trục dọc (y), thường được sử dụng để lấy giá trị đầu vào từ bàn phím hoặc cần điều khiển.

**Lớp MouseAxis:**

public class MouseAxis

{

public const string MOUSE\_X = "Mouse X";

public const string MOUSE\_Y = "Mouse Y";

}

Mục đích: Lớp này chứa các hằng số đại diện cho các trục điều khiển của chuột.

Chi tiết:

MOUSE\_X: Đại diện cho chuyển động ngang của chuột.

MOUSE\_Y: Đại diện cho chuyển động dọc của chuột.

**Lớp AnimationTags:**

public class AnimationTags

{

public const string ZOOM\_IN\_ANIM = "ZoomIn";

public const string ZOOM\_OUT\_ANIM = "ZoomOut";

public const string SHOOT\_TRIGGER = "Shoot";

public const string AIM\_PARAMETER = "Aim";

public const string WALK\_PARAMETER = "Walk";

public const string RUN\_PARAMETER = "Run";

public const string ATTACK\_TRIGGER = "Attack";

public const string DEAD\_TRIGGER = "Dead";

}

Mục đích: Lớp này chứa các hằng số đại diện cho các thẻ và tham số của hoạt ảnh.

Chi tiết:

ZOOM\_IN\_ANIM và ZOOM\_OUT\_ANIM: Đại diện cho hoạt ảnh khi thu phóng (zoom in/out).

SHOOT\_TRIGGER, AIM\_PARAMETER, WALK\_PARAMETER, RUN\_PARAMETER, ATTACK\_TRIGGER, DEAD\_TRIGGER: Đại diện cho các tham số và kích hoạt hoạt ảnh khác nhau như bắn, nhắm, đi bộ, chạy, tấn công và chết.

public class Tags

{

public const string LOOK\_ROOT = "Look Root";

public const string ZOOM\_CAMERA = "FP Camera";

public const string CROSSHAIR = "Crosshair";

public const string ARROW\_TAG = "Arrow";

public const string AXE\_TAG = "Axe";

public const string PLAYER\_TAG = "Player";

public const string ENEMY\_TAG = "Enemy";

}

Mục đích: Lớp này chứa các hằng số đại diện cho các thẻ được sử dụng để xác định các đối tượng trong trò chơi.

Chi tiết:

LOOK\_ROOT, ZOOM\_CAMERA, CROSSHAIR, ARROW\_TAG, AXE\_TAG, PLAYER\_TAG, ENEMY\_TAG: Đại diện cho các thẻ của các đối tượng khác nhau trong trò chơi như góc nhìn, camera thu phóng, tâm ngắm, mũi tên, rìu, người chơi và kẻ thù.