1. **Menu Scene**

* MenuHandler.cs:
* Biến:

+ Slider Team1: Dùng để lấy số lượng NPC bên Team 1.

+ Slider Team2: Dùng để lấy số lượng NPC bên Team 2.

+ Slider winKills: Dùng để lấy số lượng kill cần để thắng trận.

+ bool bFriendlyFire: Có cho phép bắn trúng đồng đội hay không.

+ bool bPlayerTeam1: Dùng để biết Player chơi team 1 hay 2.

+ Button MapLevel: Dùng để chỉnh độ khó.

+ Button PlayerTeam: lấy thông tin từ UI chuyển sang bPlayerTeam1.

* Hàm:

+ NewGame(): Kích hoạt khi người chơi chọn button New Game. Dùng để hiện Menu chỉnh thông số map.

+ ExitGame(): Bấm Exit thoát game.

+ StartGame(): Chuyển toàn bộ thông số trên UI vào GlobalControl.cs để khởi tạo map.

+ PickTeam(): Dùng để người chơi chọn Team.

+ ChoseLevel(): Dùng để người chơi chọn độ khó.

* UpdateSlider.cs: Dùng để cập nhật giá trị slider lên UI.
* GlobalControl.cs: Dùng để lưu trữ thông số cần để khởi tạo map.

1. **Game Scene**
2. **PathFinding:** [https://en.wikipedia.org/wiki/A\*\_search\_algorithm](https://en.wikipedia.org/wiki/A*_search_algorithm) Xem thêm chứ đọc code ko thì ko hiểu nổi đâu

* Grid.cs: Dùng để tạo khu vực tìm đường đi cũng như thực hiện tìm đường đi
* GridEditor.cs: Dùng để vẽ một số thứ lên Editor như Node để dễ chỉnh cũng như debug
* Node.cs: Cấu trúc 1 Node

1. **NPC**

- FieldOfView.cs: Dùng để tạo vùng nhìn cho NPC để khi mục tiêu bước vào NPC sẽ phát hiện

- FieldOfViewEditor.cs: Vẽ một số thứ lên editor để dễ debug.

- NPCRotateToTarget.cs: Dùng để quay NPC

- NPCFire: Hình như không dùng đến.

- NPCSeparation: Hình như không dùng đến.

- NPCPathFinding: Dùng để tìm đường cho NPC.

- NPCController: Dùng để điều khiển mọi hoạt động của NPC.

- Bullet.cs : đạn

- Weapon.cs : Súng. Khi vào Assets/Prefap/Weapon có thể thêm hoặc chỉnh sửa thông tin súng.

- Attribute.cs: Chứa thông tin NPC và nhân vật

- NPCManager.cs: Dùng để tạo NPC và lưu trữ tất cả NPC vào 1 danh sách.

Chắc tới đây thôi. Mỏi tay quá