1. **Trạng thái khi đang chơi một cấp độ game**



*Gồm có các trạng thái :*

**Bắt đầu** : Khi bắt đầu chơi 1 cấp độ game, người chơi có thể tiếp tục chơi hoặc kết thúc game.

**Tạm dừng** : Khi ở trạng thái dừng, người có thể bắt đầu chơi game hoặc kết thúc game.

**Chơi game** : Người chơi điều khiển nhân vật vượt qua các thử thách của trò chơi, khi người chơi chọn chức năng cài đặt, game sẽ quay về trạng thái dừng. Ngoài ra người chơi còn có thể kết thúc game.

**Kết thúc** : Khi kết thúc game, dữ liệu từ trò chơi sẽ được lưu lại.

1. **Trạng thái của chim**



*Gồm có các trạng thái :*

**Xuất hiện** : Các con chim xếp thành hàng dọc.

**Chờ** : Các con chim xếp thành hàng dọc.

**Chuẩn bị bắn** : Chim được đưa lên ná.

**Bay** : Chim sẽ chuyển động theo hướng người dùng đã định trước.

**Sử dụng kỹ năng** : Khi được kích hoạt kỹ năng, tùy vào loại chim sẽ có kỹ năng riêng.

**Va chạm** : Khi chim va chạm với các vật thể trong game.

**Sắp chết** : Khi chim va chạm, năng lượng của nó giảm xuống, sau một số lần nó sẽ chết và biến mất.

**Biến mất** : Khi chim chết nó sẽ biến mất.

1. **Trạng thái của lợn**



*Gồm có các trạng thái :*

**Xuất hiện** : Các con Lợn sẽ được bố trí sẵn vào các vị trí ẩn nấp.

**Chờ** : Các con lợn sẽ được bố trí sẵn vào các vị trí ẩn nấp.

**Va chạm** : Lợn sẽ bị va chạm khi có các tác động từ các vật thể (gỗ, đá, chim…) lên nó.

**Chuyển động** : Khi bị va chạm , Lợn có thể bị di chuyển nếu va chạm nhẹ hoặc bị tiêu diệt ( biến mất) nếu va chạm mạnh.

**Sắp chết** : Sau mỗi lần va chạm, Lợn sẽ bị thương và mất năng lượng.

**Biến mất** : Khi mất hết năng lượng, Lợn sẽ chết và biến mất.

1. **Trạng thái của vật cản**



*Gồm có các trạng thái :*

**Xuất hiện** : Các vật cản sẽ được bố trí sẵn để che giấu các con Lợn.

**Chờ** : Các vật cản sẽ được bố trí sẵn để che giấu các con Lợn.

**Va chạm** : Khi Chim tác động vào các khối vật cản, các vật cản này sẽ va chạm với nhau và chuyển động.

**Chuyển động** : Khi bị va chạm , Vật cản sẽ chuyển động theo các hướng khác nhau, có thể đứt, gãy …

**Sắp chết** : Khi bị va chạm vật cản có thể đứt, gãy …

**Biến mất** : Khi bị va chạm mạnh, Vật cản sẽ bị phá hủy và biến mất.