* Vẽ Line không được chèn lên trên đối tượng: Car, Box, Tilemap…
  + Nếu chạm Layer chặn
    - Nếu vẽ từ trên xuống/từ dưới lên
      * Nếu con trỏ thoát khỏi đối tượng chặn nhưng y điểm mới khác điểm cũ thì kết thúc vẽ
      * Nếu y bằng thì nối nét vẽ lại
    - Nếu vẽ từ trái/phải sang
      * Nếu con trỏ thoát khỏi đối tượng chặn nhưng x điểm mới khác điểm cũ thì kết thúc vẽ
      * Nếu x bằng thì nối nét vẽ lại
    - Làm sao xác định đc vẽ từ hướng nào??
      * Gọi a=điểm vẽ trước khi bị chặn
      * Gọi b=điểm thoát bị chặn
    - Lấy điểm ở giữa a và b xe có bị chặn k
    - Lấy mousePosition liên tục
      * Nếu thảo mãn các yếu tổ ở trên thì nối Line lại
    - Vẽ ngang ok, vẽ dọc có bug
* Thiết kế xe
  + Khi nhả nút, velocity=0 cho xe dừng phát một luôn
  + Nhớ thêm CantDrawOver vào để không vẽ xuyên qua