11/10/21 ít hơn 2 tháng

* Vẽ Line không được chèn lên trên đối tượng: Car, Box, Tilemap…
  + Cách 1:
    - Lấy điểm ở giữa
    - Phải lấy đc điểm đầu tiên ngay sau khi thoát chặn
  + Cách 2:
    - Vẽ 1 Line y hệt Line chính
    - Từ điểm đầu tiên vào trạng thái bị chắn
    - Đến điểm là vị trí của con trỏ chuột
    - Xét liên tục collider có va chạm với các đối tượng chặn hay không
    - Nếu không thì vẽ tiếp
    - Làm sao đặt lại các vị trí của EdgeCollider
  + Cách 3:
    - Sử dụng Lerp()
    - Cho bút vẽ Line đi theo con trỏ chuột
    - Add collider + rigidbody cho bút
    - Bút va chạm với vật thể thì tốc độ di chuyển giảm sâu
    - Hết va chạm thì tăng tốc
    - Khắc phục đc vấn đề vẽ xuyên vật thể
* Thiết kế xe
  + Khi nhả nút, velocity=0 cho xe dừng phát một luôn
  + Nhớ thêm CantDrawOver vào để không vẽ xuyên qua
  + Tối ưu giảm xóc
    - Có thể thử kích hoạt sử dụng collider