* Vẽ Line không được chèn lên trên đối tượng: Car, Box, Tilemap…
  + Gọi điểm tại vị trí bắt đầu bị chặn là a
  + Gọi điểm đầu tiên thoát khỏi bị chặn là b
  + Sử dụng điểm ở giữa a và b
    - Có bug
  + Cần xét tất cả các điểm trên đường thẳng từ a đến b
  + Nhấn mạnh là vị trí thoát đầu tiên nhá, vì điểm vị chặn đầu tiên luôn nằm sát với Layer block
  + Thử thêm collider trước nếu va chạm thì dừng
    - Tạo một đối tượng rỗng
  + Hoặc tạo 1 Line từ a đến b
    - Nếu va chạm với Blocked thì Line chính k vẽ
    - Ngược lại thì Line chính vẽ
* 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