11/10/21 ít hơn 2 tháng

Thứ 5 ngày 18/11 xong: 140 map (4mode) đã sắp xếp khó dễ xong xuôi + UI hoàn thiện để up

4 chế độ

* Cơ bản
* Hứng gỗ
* Nước – nét vẽ nổi lên
* Không trọng lực – loại bỏ trọng lực
* Vẽ Line
* Thử làm cho Line có thể vẽ lên các khe hở siêu nhỏ :V
* Thiết kế xe
* Làm xe không trọng lực
* Sử dụng velocity thì phải mở khóa tác dụng lực trục x, y
* Velocity chỉ đồng thời tác dụng lực theo 1 hướng
* Khi có va chạm, tổng hợp lực hướng nào thì chuyển hướng đó, không giữ đc hướng di chuyển ban đầu
* Nên xài Joystick
* Sau khi hoàn thành màn chơi
* Mở khóa thêm Scene nếu level lớn nhất đc mở khóa đã hoàn thành
* Setup map
* Load Skin bút có lặp lại khi chơi lại Level đã vượt qua
* UI
* Thêm text số tiền khi mua – chờ Art
* Load Pen khi đến 100% Pen bay ra giữa màn hình – chờ Art
* Scroll view có cả dạng vuốt để chuyển trang
* Viết lại code tính tổng số sao của từng Mode
* PlayerPrefs
* “AudioEffects” – hiệu ứng âm thanh, 0 là bật 1 là tắt
* “Music” – nhạc nền, 0 là bật 1 là tắt
* “SceneUnlockBM” – Vị trí Level cao nhất đã mở khóa
* “M1StarLevel”+level.ToString() – Số sao đã đạt đc ứng với từng Level chế độ 1
* “M2StarLevel”+level.ToString() – Số sao đã đạt đc ứng với từng Level chế độ 2
* “M3StarLevel”+level.ToString() – Số sao đã đạt đc ứng với từng Level chế độ 3
* “M4StarLevel”+level.ToString() – Số sao đã đạt đc ứng với từng Level chế độ 4
* “Coin” – Tổng số đồng tiền hiện có
* “Pen” – Pen đang xài ứng với số thứ tự trên Shop
* “Pen”+penNumber – Pen số thứ tự penNumber có mở khóa hay không, 0 là khóa 1 là mở
* “ClaimPen” – Bút đang load để thủ thập tại giao diện Level Complete
* “PenLoad” - % đã load, 100% hiện nút Claim