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
  1. Sửa
* Nước – nét vẽ nổi lên
* Không trọng lực – loại bỏ trọng lực
* Vẽ Line
* Thiết kế xe
  1. Khi thả Joystick tăng ma sát để xe nhanh dừng lại
* 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
* Load Pen khi đến 100% Pen bay ra giữa màn hình
* Scroll view có cả dạng vuốt để chuyển trang
* Khi trở về scene chọn
* Khi đến Selecl level từ trong màn chơi, hiển thị luôn trang chứa level vừa chơi trước đó
* 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.
* “PageNumber” – xác định scene đang chơi thuộc trang nào của Select Level để khi trở về trang Select Level thì hiển thị trang đó đầu tiên.