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
  + Đang vẽ mà dụng phải UI
* Thiết kế xe
  + Làm xe không trọng lực
    - Sử dụng velocity thì phải mở khóa tác dụng lực trục x, y
    - Nhưng khi di chuyển có vật ở trên thì xe sẽ dần di chuyển xuống do sức nặng
    - Velocity chỉ đồng thời tác dụng lực theo 1 hướng
    - Nên xài Joystick
* Sau khi hoàn thành màn chơi
  + Mở khóa thêm Scene nếu level lớn nhất đc mở khóa đã hoàn thành
* Khi setup Màn chơi cần lưu ý
  + Thêm layer CantDrawOver
* 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
* Chế độ không trọng lực, tất nhiên là bỏ trọng lực
* Chế độ dưới nước, Line sẽ nổi lên trên mặt nước
* 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
  + “StarLevel”+level.ToString() – Số sao đã đạt đc ứng với từng Level
  + “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