1. Quản lý Structure và Unit trên map sao cho truy vấn nhanh

Giải quyết

Chia thành các mảng con chứa các phần tử mong muốn

* + - Mảng các Unit hiện có trong BattleField
    - Mảng các Structure hiện có trên BattleField
    - Thực hiện vòng lặp trên 2 mảng này

1. Xác định 1 unit hoặc 1 structure trong phạm vi tấn công
   * Trừ health
   * Xác định đối tượng tấn công có còn trong phạm vi tấn công hay ko(đối phương có thể đã bỏ chạy)
   * Đối phương đã die hay chưa(Nếu còn health thì còn đánh, nếu hết health thì ko tấn công nữa)

Giải quyết:

* + - Một Unit cần biết nó sẽ attack ai 🡪 Whom I Hit

🡪 thêm thuộc tính \_whomIHit

1. Structure hoặc Unit đã hết health 🡪 không còn tồn tại trên map 🡪 dispose
2. Producer
   * Xác định vị trí resource center để lấy
   * Xác định vị trí nhà chính để cung cấp resource
   * Bỏ chạy khi bị tấn công hoặc đứng yên để cho đối phương tấn công(power = 0)
3. Load map hình thoi
   * Giải thuật tìm các miếng lát có cùng tính chất
   * Giải thuật lát map
   * Giải thuật lát terrain
4. Tốc độ Unit trên battle