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 Unit
   * Xác định vị trí resource center để lấy

**Giải quyết:**

* + - * Duyệt mảng các resource center trên bản đồ
        + Phát hiện ra resource center mà nó có thể khai thác
        + Khai thác resoure center này nếu

Resource mà nó đang mang trên người số lượng chưa max

Nó hiện ko có mang resource nào

Resource center mà nó muốn khai thác khác resource mà nó mang trong người

* + - * Kiểm tra khi nó di chuyển, nó đã chạy ra ngoài phạm vi của resource center để có thể khai thác resource chưa. Nếu chưa ra khỏi phạm vi 🡪 khai thác tiếp, nếu đã ra khỏi phạm vi 🡪 đứng yên
  + Xác định vị trí nhà chính để cung cấp resource
  + Tự động bỏ chạy khi bị tấn công hoặc đứng yên để cho đối phương tấn công(power = 0)
    - Chạy hướng nào, xa bao nhiêu

**Giải quyết:** chưa có

* + - (Hoặc tiếp tục khai thác cho đến khi bị đánh chết 🡪 máu phải thật nhiều để chịu đựng cho tới khi người chơi di chuyển nó bỏ chạy)

1. Hiệu ứng âm thanh (sound effect)
   * Có 2 cách tiếp cận
     + Dùng XACT(nói sau)
     + Không dùng XACT 🡪 sẽ dùng class SoundEffect hoặc SoundEffectInstance, cách này đơn giãn hơn dùng XACT

(XACT không hoạt động trên Zune, nên cách 2 sẽ là 1 tùy chọn tốt cho các game trên Zune)