Nhật ký làm game 2D bắn súng 😊

Ngày đầu tiên 20/9: Lên ý tưởng và gameplay.

Ý tưởng: Lấy bối cảnh hậu tận thế, sau khi một đại dịch xuất hiện càn quét mang theo một loại virut gây biến đổi làm con người trở thành những quái vật. Trong số đó thì còn những người không bị virut làm biến đổi và cần phải sống sót

Gameplay:

**Nhân vật:**

* **Ý tưởng ban đầu:** tạo một nhân vật có khả năng di chuyển, jump, dash. Bên cạnh đó là sử dụng chuột để điều chỉnh hướng bắn cho nhân vật.
* **Ý tưởng sau này:**
* Có thể tạo ra nhân vật khác với cách chỉ số là khác nhau (VD: ít máu chạy nhanh, chống chịu thấp, dame to hoặc là nhiều máu, chạy chậm, chống chịu cao, dame bé)
* Nâng cấp nhân vật để mỗi nhân vật có một hệ thống skill riêng của bản thân nó

**MOBS:**

* **Ý tưởng ban đầu:**
* Tạo ra một mob với cơ thế di chuyển bình thường: Tốc độ di chuyển thấp hơn người chơi, có khả năng phát hiện ra người chơi nếu người chơi đứng vào trong tầm hoạt động của mobs.
* Tạo ra một con boss với một số chiêu thức như: dẫm xuống đất tạo một vùng địa chấn người chơi phải jump để né. Có một chiêu dash vào người chơi và người chơi phải dash để né.
* **Ý tưởng sau này:**
* Tạo thêm một số loại quái khác rồi spawn chúng ra một cách ngẫu nhiên.
* Tạo thêm boss với các skill boss khác nhau

**Địa hình:**

* **Ý tưởng ban đầu** 
  + Hệ thống

**Nhật ký ngày 3/10/2024:**

* Tiếp tục phát triển thêm: hôm nay làm được thêm một hệ thống máu cho nhân vật

+ Gồm Health: đây là lớp cơ sở để triển khai class PlayerHealth và ZombieHealth

+ Viết tiếp phương thức cho Hand để tấn công và lấy máu từ ZombieHealth

+ Viết tiếp phương thức cho DesertEagle để truyền được dame từ súng sang bullet (như vậy có thể mở rông nếu sau này có nhiều loại vũ khí hơn thay vì tạo nhiều loại đạn và giảm thiểu được việc viết nhiều ObjPool cho từng loại).

**Nhật ký ngày 5/10/2024:**

* Xóa đi zombieHealthScript
* Tạo một hệ thống enemy: có class base là enemy -> zombie -> zombie (ý tưởng là có thêm enemy -> bandit -> …)
* \* ý tưởng: Zombie sẽ có khả năng di chuyển đến một vị trí ngẫu nhiên nếu phát hiện người chơi thì dùng hàm chung moveTowardsTarget(). Bandit thì sẽ đứng yên cho đến khi phát hiện người chơi thì di chuyển khi thấy người chơi
* Hoàn thành được việc takedame từ một hệ thống