1. 奇怪的扣血問題（Script/GameKiller/OnCollisionEnter2D()）
2. 方塊因為不規則形狀的原因，必須設定2個以上的boxcollider。
3. GameKiller物件在接觸到方塊時，會觸發hp-1的效果。
4. 因為每個方塊都有2個以上的boxcollider， GameKiller會有機會一次接觸到單一方塊的兩個boxcollider，導致hp-2的結果。
5. 希望無論如何，都是hp-1。
6. 判定遊戲勝利（Script/TetroControl/OnCollisionEnter2D()/第一個if條件式）
7. 原本預想的邏輯是，如果方塊同時①接觸到方塊②接觸到頂點，則判定勝利。
8. 目前是先寫了一個「print("Win!");」來看看是否能成功觸發。
9. 但是目前看起來沒有成功觸發過，不知道哪裡有寫錯？
10. 旋轉卡住

方塊如果旋轉或向下移動(改變位置)時，會有機會剛好卡在平台或其它方塊上。

