1. Spritesheet

- là một đối tượng liên quan đến hình ảnh trong Game. Tập hợp nhiều Sprite chung trong một tấm ảnh được gọi là Sprite Sheet.

A screenshot of a video game

Description automatically generated

2. Cách để cắt những phần nhỏ trong ảnh

- Để có thể sử dụng 1 phần trong ảnh đó thì trong raylib sẽ có function DrawTextureRec() với 4 tham số:



+ tham số đầu tiên (texture): là spritesheet image

+ tham số thứ hai (source): lấy 1 phần trong ảnh được cắt ra theo khung hình chữ nhật (Rectangle)

+ tham số 3 (position): sử dụng tọa độ x, y để làm điểm đặt ảnh

+ tham số 4 (tint): được dùng để đặt phông background đằng sau object

3. Code

- Đặt ảnh ở giữa tâm màn hình và phần bên dưới ảnh chạm viền khung dưới:

A screen shot of a computer code

Description automatically generated

A screen shot of a computer

Description automatically generatedA black rectangle with white text

Description automatically generated

+ Dòng 13: load ảnh

+ Dòng 14 -> 18: khi lấy được ảnh thì sẽ tiến hành sử dụng khung hình chữ nhật để lấy 1 phần trong ảnh đó.

+ Dòng 19 -> 21: tọa độ x, y để ảnh đã được cắt có thể xuất hiện tại vị trí trên khung hình

+ Dòng 62: khởi tạo ảnh đã được cắt trong khung hình chữ nhật.