# SPRITES

* Id của sprites là 5 chứ số:
  + Mario sẽ là số từ 10000 - > 29999

## MARIO

* ID = 10000: là ví trí top trên cao có thể hỗ trỡ khi tăng giảm cấp
* Id = 10001: là cắt đúng vị trí trong texture
* Take tortoiseshell: là mario trang thái mang rùa nhảy
* Turn: là mario trạng thái chuyển hướng từ trái sang phải và ngược lại
* max power: là mario trạng thái

# ANIMATIONS

* Id của ANIMATIONS là 4 chứ số:
  + Mario sẽ là từ 1000->1999
    - Mario small: 1000-1029
    - Mario big: 1030-1059
    - MARIO TAIL:
    - MARIO FIRE
    - MARIO SPECAIL:
    - MARIO DIE: ID = 1999

# ANIMATIONS -SET

## Mario small

* Id từ: 1000-> 1029
* Id trong hàm render mario là từ 0->21

## Mario big

* Id từ: 1030->1059
* Id trong hàm render mario là từ 22->45

## Mario tail

* Id từ: 10060->10089
* Id trong hàm render mario là từ 46->73

## MARIO FIRE:

* ID từ
* Id trong hàm render mario là từ 74->99

## MARIO SPECIAL

* Small world map: id trong ham render la

# HANDLE

## MARIO STATE SIT DOWN

* Hiện tại thì sau khi mario ngồi xong thì sẽ rớt xuống luôn, nên cần vào playscreen.cpp hàm OnKeyUp kiểm tra DIK\_DOWN thì trừ vị trí y đi 10, và set lại là ko ngồi.

# BUG

# CLASS CELL RESOURCE

* vector<LPGAMEOBJECT> listResourceInCell: để lưu tất cả các object có trong 1 cell.

# CLASS GRID RESOURCE:

* GirdPushResource: là hàm dùng để load tất cả các object trong phayScene để thực hiện update các object trong game.

# **Những thứ cần làm:**

## Mario level big

* Trạng thái mario trượt -> done
* Nhảy thấp -> done
* Nhảy cao -> done
* Đang ngồi mà đi thì phải đứng dậy dã rồi đi. -> **pending**
* Đang đi nhảy thấp -> done
* Đang đi nhảy cao -> done
* Đang nhảy lên thì không được nhảy tiếp -> **pending**
* Nhạy nhanh và nhảy -> done