# 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

# BUG