# **Các bug thường xuất hiện trong game**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Severity | Code | Description | Project | File | Line | Suppression State |
| Error | LNK2019 | unresolved external symbol "public: \_\_thiscall CGoomba::CGoomba(int)" (??0CGoomba@@QAE@H@Z) referenced in function "private: void \_\_thiscall CGridResource::\_ParseSection\_Grid\_ENEMIES(class std::basic\_string<char,struct std::char\_traits<char>,class std::allocator<char> >)" (?\_ParseSection\_Grid\_ENEMIES@CGridResource@@AAEXV?$basic\_string@DU?$char\_traits@D@std@@V?$allocator@D@2@@std@@@Z) | 05-ScenceManager | D:\MarioBros3\05-ScenceManager\GridResource.obj | 1 |  |

* Xóa class cgoomba đi vì trong class này lúc tạo có một số hàm chưa được implement.

# 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.

# Class Mario – nhân vật chính

## Va chạm với Cleaf:

# 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.

# Class Mushroom

* OBJECT\_TYPE\_MUSHROOM = 18,
* Class Cmushroom

# Class leaf

* OBJECT\_TYPE\_LEAF = 19
* Class Cleaf

# Class Ckoopas – Rùa

* Sử lí va chạm với CquestionBrick là cục gạch dấu chấm hỏi, sau đó mới làm xuất hiện cái lá

# Class leaf – lá

* Chua xu li xong

# Class score

* Todo

# Class List Score – là class scoreEffect

# BUG

* Chuyển level của mario thì bị rớt khỏi màn hình.
* Mario level small khi nhấn xuống thì rớt khỏi màn hình

# **Những thứ cần làm:**

## **Trạng trái của mario**

### Mario Fire

* 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
* Đá rùa
* Cầm rùa đi
* Cầm rùa đứng tại chỗ
* Cầm rùa nhảy
* Mario bắn đạn

### 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
* Đá rùa
* Cầm rùa đi
* Cầm rùa đứng tại chỗ
* Cầm rùa nhảy

### Mario level tail

* Trạng thái trượt trái và phải -> **done**
* Nhảy cao -> **done**
* Nhảy thấp -> **done**
* Đang đi nhảy thấp
* Đang đi nhảy cao
* Đang ngồi mà đi thì phải đứng dậy đã rồi mới đi
* Đang nhảy lên thì không được nhảy tiếp
* Chạy nhanh và nhảy
* Đá rùa
* Ngồi -> **Done**
* Cầm rùa đi
* Cầm rủa đứng tại chỗ
* Cầm rùa nhảy
* Nhảy Ngoắc đuôi

## Mario va chạm vs goomga

* Mario chưa va chạm với goomba được

# CLASS KOOPAS

## Animation set

* 0 là walking right màu đỏ
* 1 là walking L
* 2 là mới bị mario đập từ trên xuống, dùng để mario bring : red
* 3 là xuay khi bị mario kick
* 4: là trạng thái sau khi mario đập lên koopas chiều xuống đất: red
* 5 là walking right màu xanh
* 6 là là walking L màu xanh
* 7 là đứng yên nhưng mũi chĩa ra 2 bên màu Xanh
* 8 là xuay khi bị mario kick xanh
* 9 là đứng yên nhưng mũi vào giữa màu Xanh
* 10 có Cánh walking R màu Xanh
* 11 có Cánh walking L màu Xanh
* 12 là xuay nhưng hướng lên trên màu Đỏ
* 13 là xuay nhưng hướng lên trên màu Xanh
* 14 là đứng yên mũi vào giữa nhưng hướng lên trên màu Đỏ
* 15 là đứng yên mũi vào giữa nhưng hướng lên trên màu Xanh
* 16 chuẩn bị hồi sinh vào đỏ
* 17 chuẩn bị hồi sinh vào xanh
* 18 chuẩn bị hồi sinh huong len tren vào đỏ
* 19 chuẩn bị hồi sinh huong len tren vào xanh
* **Parakoopas:**  là koopas bay, có cánh

# Class goomba

## Animation set

* 401 la walking goomba màu vàn: trong render la 0
* 402 la walking goomba màu nâu: trong render la 1
* 403 la walking goomba màu nâu có cánh đang bay: trong render la 2
* 404 la walking goomba màu nâu có cánh mà đang úp vào: trong render la 3
* 411 la walking goomba màu vàng mới bị mario đạp xong màu vàng: trong render la 4
* 412 la walking goomba màu nâu mới bị mario đạp xong màu vàng: trong render la 5

## Các trạng thái của goomba:

* Di chuyển bên trai khi init goomba
* Trạng thái mới chết.

# CLASS ColorBrick

* Là class để mấy khung màu sắc tại vị trí phía trên cùng

# CLASS ITEM COIN

## STATE

# CLASS CcolorBrick là class CcolorBrickTop

* Dùng màu đường để nơi những tấm màu xanh, trắng,..
* Note
* card text là con của goalcards
* **class** CfirePiranhaPlant **là bông hoa di chuyển lên xuống bắn đạn**