- Cảnh 1 phía dưới: dài 32 ô vuông, cao 12 ô vuông mà mới add 11 ô.

- class flowertype2 la hoa di chuyen len xuong ma ko ban dan

####

\*-\*-\* if (static\_cast<size\_type>(\_My\_data.\_Mylast - \_My\_data.\_Myfirst) <= \_Pos) {

\_Xrange();

}

--> la do luc new class trong phayscene OBject maf ko co id trong animation\_set lúc load scene.txt

\*-\*-\* void CSprite::Draw(float x, float y, int alpha)

{

CGame \* game = CGame::GetInstance();

game->Draw(x, y, texture, left, top, right, bottom, alpha);

}

---> la do animation get id của sprite bị null nên bao lỗi

\*-\*-\* if (currentFrame == -1)

{

currentFrame = 0;

lastFrameTime = now;

}

---> la do khi add animatin\_set phia sau cùng có khoảng trống, hoặc là add thiết animation