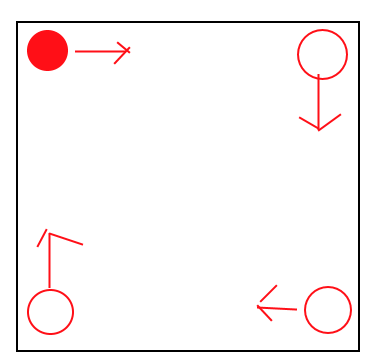
Sử dụng state pattern để làm bài tập sau



Quả bóng khi chạy tới mép màn hình sẽ chuyển động theo chiều mũi tên

(Hướng dẫn tạo 4 state mỗi state cho dx và dy theo mũi tên khi tới mép màn hình chuyển state)