Thực hiện trong 2 bước.

**Bước 1:**

Bước thứ 1.1: Coi hàm Initialize() trong Sprite.cpp rồi tự bới.

Bước thứ 1.2: Thực hiện một trong 2 bước 1.2.1 hoặc 1.2.2 hoặc cả 2.

Bươc thứ 1.2.1: Dùng để hiển thị Animation. Coi hàm Game\_Initialize() trong DirectX.cpp rồi tự bới (điền tên Animation vào. Nếu sai tên thì bên Console nó sẽ báo “Wrong name Animation”) .

Bước thứ 1.2.2: Dùng để hiển thị thống số kiểm tra sai sót. Coi cuối hàm DirectX\_Initialize(HWND hwnd) rồi tự bới.

**Bước 2:**

Xong. Bezt Hướng dẫn.