## 21. 더블 버퍼와 피벗

백 버퍼를 하나 만들어서 바로 메인 화면 버퍼에 그리는 것이 아닌 이 백 버퍼에 그린 후에, 메인 화면을 백 버퍼로 고체한다. 이을 매 프레임마다 반복해 중.

```
#include "ResourcesManager.h"
#include "Texture.h"

CRESOURCEMManager::CResourcesManager()
{
    CResourcesManager::CResourcesManager()
{
        SAFE_RELEASE( m_pBackBuffer );
        Safe_Release_Map( m_mapTexture );
}

CTexture* CResourcesManager::GetBackBuffer() const
{
        m_pBackBuffer->AddRef();
        return m_pBackBuffer;
}

bool CResourcesManager::Init( HINSTANCE hInst, HDC hDC )
{
        m_hInst = hInst;
        m_hOC = hDC;

        // Load Back Buffer
        m_pBackBuffer = LoadTexture( "BackBuffer", L"BackBuffer.bmp" );
        return true;
}
```

```
Void CCore::Render( float fDeltaTime )

Core.cpp

{

CTexture* pBackBuffer = GET_SINGLE( CResourcesManager )->GetBackBuffer();

Rectangle( pBackBuffer->GetDC(), 0, 0, m_tRs.iW, m_tRs.iH );

// Draw to back buffer

GET_SINGLE( CSceneManager )->Render( pBackBuffer->GetDC(), fDeltaTime );

// back buffer to main dc

BitBlt( m_hDC, 0, 0, m_tRs.iW, m_tRs.iH, pBackBuffer->GetDC(), 0, 0, sRCCOPY );

SAFE_RELEASE( pBackBuffer );
```

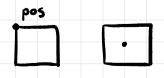
## Player.cpp

## Object.cpp

```
bool CPlayer::Init()
{
    SetPos( 0.f, 0.f );
    SetSize( 203.f, 203.f );
    SetSpeed( 400.f );
    SetPivot( 0.5f, 0.5f );

    SetTexture( "Player", L"Kirby.bmp" );
    return true;
}
```





이미지 위치의 기견생물 이동시키는 것임.