Kĩ thuật:

* 1 scene có thể có nhiều layer (xếp theo lớp trên lớp dưới)
* Scene game dùng nhiều layer để thể hiện level, mà chủ yếu là xử lý cái kịch bản khác đi

Mô tả các class như sau:

* AboutScene: thể hiện màn hình about
* Config: thiết lập 1 số const và 1 số thông số như volume
* HelloWorld: mặc định sinh ra, đổi tên dc nhưng nhác, để nó load flash giới thiệu team
* HelpScene: hiện màn hình help
* MenuScene: hiện màn hình menu
* OptionScene: hiện màn hình option
* Resource: mặc định sinh ra éo bit làm gì
* TrailerScene: hiện video trailer chơi game thử 2 phút như yêu cầu của thầy
* Main.h: mặc định sinh ra éo cần sửa
* Animals:chưa biết làm gì, để đó đã
* AnimalUnit: chưa biết làm gì, để đó đã
* MapLocation: chưa biết làm gì, để đó đã
* AppDelegate: cấu hình chạy cho app, mặc định sinh ra éo cần sửa
* GameScene: hiện màn hình chơi, các hàm quản lý như xử lý button nằm ở GameLayer, chỉ là các hàm chung cho các kiểu chơi khác nhau, các phần khác nhau nằm ở layer khác
* ClassicGameLayer: xử lý các phần chơi của classic game
* GameLayer: hỗ trợ cho GameScene xử lý các chức năng (xổ xí ngầu, xử lý button)