# Tìm hiểu tài liệu slide 2dGraphics:

* Để vẽ custon 2D ta sẽ tạo một **custom View subclass** với drawing code
* Nếu làm game animates, ta dùng thêm **thread** để cập nhật và redraw
* Các thành phần cần khởi tạo và quản lí khi tạo game:

|  |  |
| --- | --- |
| **Thành phần** | **Mô tả** |
| MainActivity | Set các chế độ và gọi tạo 1 Surface |
| Surface (Được tạo bởi MainActivity) | Đảm nhiệm nhiệm vụ vẽ ra màn hình nhân vật, và tạo Thread cập nhật vị trí sau một khoảng thời gian quy định.   * Bắt sự kiện tương tác với người dùng như OnTouch, PressButton |
| GameThread (được khởi chạy bởi Surface) | Đảm nhiệm nhiệm vụ sau mỗi khoảng thời gian ()ví dụ 10miliseconds, lúc này Thread chiếm lấy canvas, sử dụng canvas vẽ lại các đối tượng cần thay đổi, sau đó cho sleep một xíu để tạo annimation. Nếu không sleep thì không thấy được chuyển động. Ngược lại sleep quá lâu thì chuyển động không mượt |
| GameObject(Được tạo bới Surface, và được kế thừa bởi nhiều “thứ” khác nhau, tạo nên các đối tượng trong game) | Đối tượng mô tả một “thứ” nào đó có sự thay đổi liên tục trên game(nhân vật, điểm số, chướng ngại…). |