**Các khó khăn gặp phải**

1. Load map
   1. Hình thoi
   2. Hình vuông

- Vẽ tất cả

- Chỉ vẽ vùng View Port

- Vấn đề lát map trông smooth

+ thuật toán load map

1. Vấn đề sử dụng tài nguyên trong game
   1. Transparent bitmap (tốc độ, hiệu quả thể hiện)
      1. png format
      2. mask image
   2. Âm thanh
      1. play nhiều âm thanh cùng lúc (nền + các âm thanh của game npc, player)
2. Vấn đề phát hiện đối tượng để tấn công
   1. Mahalanobis distance
   2. Line of sight
3. Vấn đề sự kiện chuột, bàn phím trong game
4. Vấn đề text editor trong game
5. Vấn đề minimap
6. Các logic game
   1. Mua lính (xử lý: thời gian, tài nguyên yêu cầu, thể hiện: progressbar)
   2. Nâng cấp công nghệ
   3. Mua nhà
7. Phân biệt player
8. Vấn đề các unit tránh terrain
9. Vấn đề các layer sắp xếp lên nhau
10. Tốc độ di chuyển của các sprites (chiều ngang, chiều dọc)
11. Xử lý tài nguyên
    1. Mask Image
    2. Transparent

**Các câu hỏi thường gặp**

1. Tại sao chọn lựa XNA? - OpenGL, DirectX
2. Thể loại game chọn xây dựng là?
3. Số lượng sprites tối đa mà game vẫn còn smooth là bao nhiêu?
4. Số frame trong 1 giây?

**MÔ TẢ GAME**

1. Tài nguyên: vàng, đá, gỗ, số lượng quân của 1đội chơi, thời gian.
2. Số đội chơi max: 4