# Att göra:

## Fixa så att DirectX11Interface klassen INTE håller några medlemsvariabler (förutom device/deviceContext), utan enbart är en arbiträr “create and display” klass. Håller idag i:

1. SwapChain (kanske måste hålla i denna, men borde göra så att den går att ”modifiera”)
   1. Göra så att man skickar in ”val” och en buffer görs efter detta?
2. BackBuffer (som jag inte tror egentligen GÖR något)
3. DepthStencilBuffer (se ovan)
4. DepthStencilState
5. DefaultDepthStencilView (borde ändras till att följa rendertargetview)

## Create Constant Buffer

Låter inte användaren ”bestämma” användningsområde. Fixa detta! (Enum?)