To-do i spillmotorarkitektur

# Oblig 3 - rest

* Tetromino «bygging»
* Skybox
* Lagre tom tetrisspillefelt i en fil, så loade
* Få basic soundtrack oppe å gå / lyd-effekter
* Rydde i play/editor-kamera
  + Objekter usynlig i play-mode
  + Frustum-culling er feil, spesielt ved rotasjon mot venstre
* Core mechanics
  + Fallene brikker
  + Fylle 2D grid med blokker
  + Movement of tetromino
  + Post effects, motion blur til å “Smoothe” steppingen av tetrominoer
  + Bloom, få blokkene til å stråle
* Hud
  + Scoreboard
  + Timer
  + Next tetrominio

# Mappeoppgave

<https://docs.google.com/document/d/13a-PgQUUJSBglsbp8O5_6XT6F2Q7Rwl_UCDmdVE-0hg/edit>