

# Skotveiði

<https://grafik.forriddari.is/verkefni1/skotveidi>

## Stýringar:

Þú stjórnar byssuni (þríhyrningnum) með því að smella og draga með músinni.

Til að skjóta þarf að nota bilslánna (spacebar).

Takinn "byrja upp á nýtt" er fyrir utan canvasinn og enduræsir vefranum

## Fuglar, byssa og skot:

Fylkin "birds" og "shots" geyma staðsetningu og hraða breytur fyrir fylkin "bird" og "shot".

Hver "bird" og "shot" er skilgreindur með tvívíðufylkjum.

Aðeins er hægt að hafa 6 fugla á skjánum í einu og bara 3 skot.

## Framsetning og uppfærsla framsetningar:

Fallið "render()" kallar endurkvæmt á "drawPointsToBuffer" fallið sem teiknar öll entities sem birtast á skjánum með því að setja öll hnit tvívíðufylkjana í eitt fylki sem heitir "vertex".

Fallið "updateEntities()" sér um að hreyfa "birds" og "shots" og skoðar eftir árekstrum.

## Stigagjöf:

Þegar þú skýtur fugl mun hann hverfa og hvítur kassi birtist í efri miðju canvasins.

Angry birds ----->

