

1. Split virus in meerdere virus objecten (verander niets aan wat er op het scherm getoond wordt. Bekom hetzelfde scherm als voorheen, maar met beter gestructureerde code erachter)
 1. ArrayList maken om alle virussen in te stoppen
 2. Maak 3 virussen aan in setup()
 3. Maak een render() methode in VirusGame zodat de draw() wordt opgesplitst volgens systemen. In render() overloop je de lijst van virussen en roep je telkens display() op.
 4. Probleem: Nog geen methode om onderscheid te maken tussen welk virus je maakt.
Momenteel: `new Virus();`
Wat hebben we nodig: `new Virus(virusType);`
Oplossing: maak 3 public static final variabelen aan die aangeeft of een virus neutral, friend, of enemy is. Bv: `public static final int m_friend = 1;`
 5. Pas Virus constructor aan zodat je via de constructor kunt instellen welk type virus je hebt.
 6. Aangezien elk virus nu apart wordt gerendered moet je de positie variabelen instellen via de constructor. De huidige code moet dus gegeneraliseerd worden. Verander `v_posN_X` naar `v_posX` (ook voor Y) en initialiseer in de constructor. Posities voor enemy en friend kunnen voorlopig nog hard-coded worden.
 7. Pas de display() aan. Je mag maar 3 if-statements hebben, één voor elk virus type (om te bepalen welke image je moet gebruiken). Filter hiervoor op `v_type`. Posities kun je weten adhv `v_posX` en `v_posY`. Gebruik maar 1 Pimage (was toch hetzelfde vroeger). Let op dat de correcte size en pixelstart/end behouden worden.
 8. Verwijder code/variabelen die nu overbodig zijn door de generalisatie.
 9. Verplaats `v_friend = loadImage("virusforms.png");` en dergelijke naar constructor. In display() zal dit 60 keer per seconde aangeroepen worden, wat voor lag kan zorgen!
 10. Pas update() aan zodat het `v_power` verhoogt iedere seconde. Maak opnieuw gebruik van generalisatie. Hoeveel je moet optellen of aftrekken kun je weten door `v_type`
2. Lijn trekken als je klikt
 1. Probeer een lijn te trekken vanaf gelijk waar, maar het beginpunt moet hetzelfde blijven zolang je de muisknop ingedrukt houdt. Werk dus met `mousePressed()` en `mouseReleased()` om dit punt op te slaan.
 2. Probeer een lijn te trekken enkel als de muis op een virus staat.
- 3.

HOW TO GIT GUD

```
> git checkout <hash>
> git checkout master
> gitk
```