

# 1) Рисование

- пушка

`drawGun(int x, int r, int l, int angle);`

- цель

`drawTarget(int x);`

- силамер

`drawPower(int powerPercent);`

- панель статуса

`drawStatus(int hits, int misses);`

- снаряд

`drawBullet(int x, int y);`