```
Dæmin eru öll inná:
https://github.com/isebarn/HaskoliIslands/tree/master/203M/HD1
og
notendur.hi.is/dia2/203M/HD/
Dæmi 1
Í möppunni Dæmi 1 er skjalið Sphere.html
Línur 73-121 í Sphere.html tilheyra mér, restin koma frá Diego Cantor og Brandon Jones
Ég las upphaflega dæmið vitlaust og hélt að ég ætti að teikna þetta í WebGL. Þetta eru mistök sem ég geri í hverri einustu viku
Mér tókst ekki að finna útúr því hvernig ég bý til mismunandi 'instance' til að teikna í sitthvoru lagi longitude-línur og latitude-
Það var þó gaman að þessu og eins og sést á myndunum (ég teiknaði kúluhvelið frá nokkrum
                                                                                                          sjónarhornum), þá sést frá 'norð
Restina má bæði teikna með þríhliðungum eða fjólhliðunum, en að sjálfsögðu má líka teikna fjórhliðunganna með þríhyrningum (en ekki
Það sem ég geri, er að ég læt WebGL teikna latitude-línur utanum miðpunktinn (0,0,0) með radíus R og longitude línur utanum miðpunkt
Sjá myndi 1-5
Dæmi 2
    a. Ég 1920*1080*(72 1/s)*(3 byte) = 447.9 megaebyte/s
    b. usb 2.0 transfer speed er 480 megabits/s ~= 60 megabyte/s
usb 3.0 transfer speed er 'more than 10 times as fast', 640 megabyte/s
       Note: Þetta eru maximum tölur á hraða
Dæmi 3
Kynnið ykkur eitt af öflugustu grafíkkortunum í dag, Nvidia GeForce GTX TITAN X og finnið út eftifarandi gildi:
    Innri bandvídd (memory bandwidth)
        336.5
    Litahraði skiápunkta (texture fill rate)
        192 GigaTexels/sec
    Ytri bandvídd (interface bandwidth), þ.e. bandvídd tengibrautar (hver er tengibrautin?)
        384-bit á GDDR5 tengibraut
    Fjöldi smára (transistors)
        8 billion
Dæmi 4
    Mynd 1 - Virkar
    a. var NumPoints 5000 -> 20000, Mynd 2
  var NumPoints 20000 -> 100000, Mynd 3
    b.
                                                       var p = [];
        var p = scale(0.25, add(u, v));
                                                        p.push(2.5);
                                                       p.push(0);
        Þá byrja punktarnir fyir utan einhverja af þremur hliðum þríhyrningsins
        Á Mynd 4 má sjá, óskýrt, punkta fyrir utan hægri hliðina
Dæmi 5
    Í möppu á hlekk á github og notendur.hi.is/dia2
```

file://tmp/tmpixkc0o.html