

Grober Ablauf des Normalfall Render Prozesses bisher.

MainActivity // Main Menu

-> onCreate() // durch intent wird gameActivity aufgerufen

-> SlackAndHay // Game Activity

-> onCreate() // started view, input, sound und game logic

-> start() // started render loop, ruft garbage collector auf

-> GLSurfaceView // view

-> setRenderer() // started renderer

-> GLRenderer // OpenGL Renderer

-> onSurfaceCreated() // wird genau einmal beim erstellen aufgerufen

-> createScene() // schnittstelle objekte zu erstellen und speicher zu zuweisen

// setzt initialwerte von rendererbaren objekten (scenenodes)

-> _graph.add(new SceneNode().setPosition().setColor().setDimension())

-> _graph.setup() -> _graph.children.setup() // scenenodes bauen

-> onDrawFrame() // render loop; animationen hier

-> _graph.nextFrame(dt) // binde nächste vbo textur id, falls nötig

-> _graph.render() -> _graph.children.renderInternal() // das eigentliche rendern

// GLRenderer.onSurfaceChange() setze Perspektivenmatrix neu, falls sich etwas ändert.