// init fire array

// request animation frame

// skip a frame

// draw random pixels at the bottom line

// move flip upwards, start at bottom

// skip the bottom 2 rows

// render the flames using our color table

// sometimes change fire intensity

// intercept key up event to change intensity on fire effect (кнопки цифрововй клавиатуры)

// 0 ==> randomize

// инициализируем массив огня

// запрашиваем кадр анимации

// пропустить кадр

// рисуем случайные пиксели в нижней строке

// перемещаем флип вверх, начинаем снизу

// пропускаем 2 нижние строки

// рендерим пламя, используя нашу таблицу цветов

// иногда меняем интенсивность огня

// перехватываем событие нажатия клавиши для изменения интенсивности эффекта огня (кнопки цифровой клавиатуры)

// 0 ==> рандомизировать