Crisp方法函數

以rect, line, box, bar, arc 等簡單元素，提供繪畫及碰撞測試環境，以供建立初型。

系統的rect儲存機制：

addRect把每個rect加進array，以供進行碰撞測試，如rect不是實體，則不需加入。

每個rect會記錄碰到的其他rect的顏色，但只能檢查比自己之前已加入的rect。

rect

rect

rect

rect

Collisied color

請參考arduboy範例：

- box, line, character碰撞測試

- bar, arc 旋轉

全域參數，控制當前使用的元素函數：

color元素顏色，在單色系統，可用作區別碰撞到物件類別。

thickness控制線條粗度。

hasCollision是否進行碰撞測試。

barCenterPosRatio設定bar的中心點

rect(0)最先加入，沒有碰到任何rect；

rect(1)碰到rect(0)藍色；

rect(2)碰到rect(1)黃色；

rect(3)碰到rect(0, 2)藍、綠色。

rect

(0)

rect

(1)

rect

(2)

nil

blue

yellow

rect

(3)

blue + green

rect

addRect

line

drawLine

box

bar

arc

元素函數架構

當使用元素函數繪圖時，同時檢查碰撞測試的架構。

架構只記錄個體碰到的顏色，以區別碰到的物件類型。