

Como utilizar:

---

## Funções Importantes no código :

Ficheiro **reader/GameScene.js**. É o ficheiro da cena de jogo propriamente dito. Apesar de atingir múltiplas centenas de linhas de código, a grande maioria deve-se a funções herdadas dos trabalhos anteriores e à implementação dos ficheiros LSX. Funções de destaque:

- ***prototype.display()*** – Onde se encontram as chamadas de funções de display. O melhor local por onde começar a ver o programa.
- ***prototype.GameDisplay()*** – Contem as funções de transformação e display, de picking dos elementos que constroem a mesa, o tabuleiro e as peças do jogo.
- ***prototype.displayHUD()*** – Contem as funções de transformação e display, de picking dos elementos 2D que aparecem no ecrã durante o jogo.
- ***prototype.displayMenu()*** – Contem as funções de transformação e display, de picking dos menus que aparecem no principio do jogo.
- ***prototype.update()*** – Apenas curiosidade.

Ficheiro **reader/GameState.js**. bla bla

- ***()*** – .

Ficheiro **reader/primitives/GamePiece.js** e os seus derivados, **Small**, **Medium** e **Large** . bla bla

- ***()*** – .

Ficheiro **reader/primitives/HexagonPrism.js** e **Tabuleiro.js**. bla bla

- ***()*** – .

Ficheiro **reader/primitives/Table.js**. É a mesa que fica por baixo do tabuleiro.

Ficheiro **reader/shaders/select.frag** e **flat.vert**. São os shaders utilizados pela cena para animar com cor as peças seleccionadas.