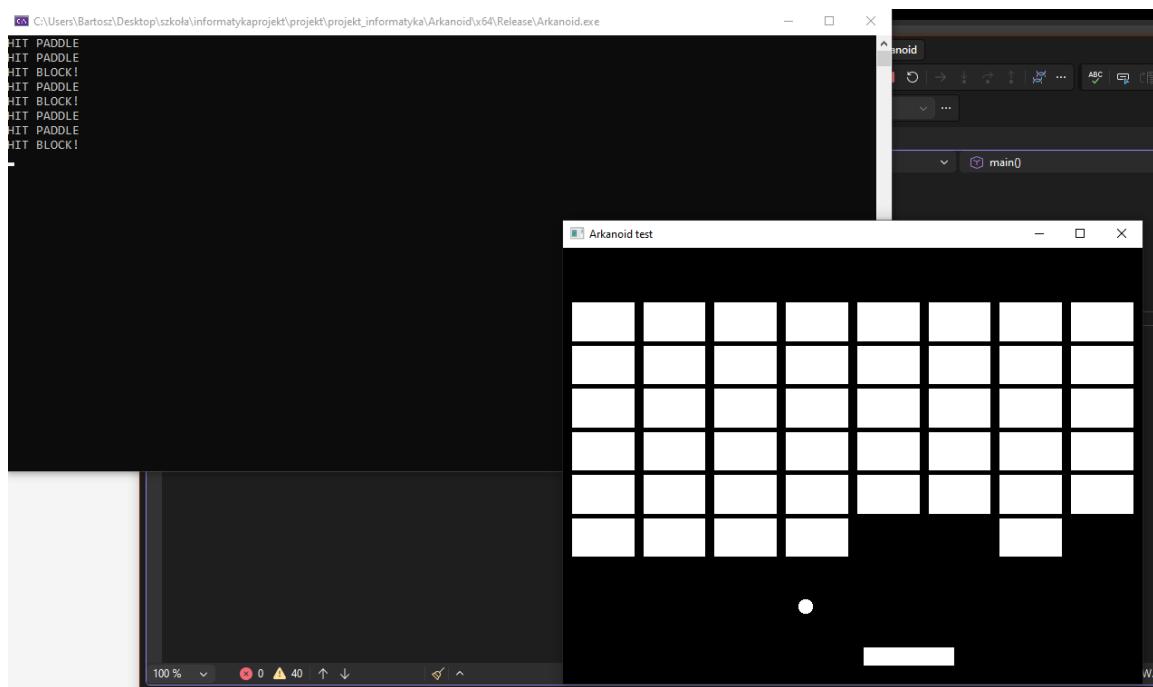
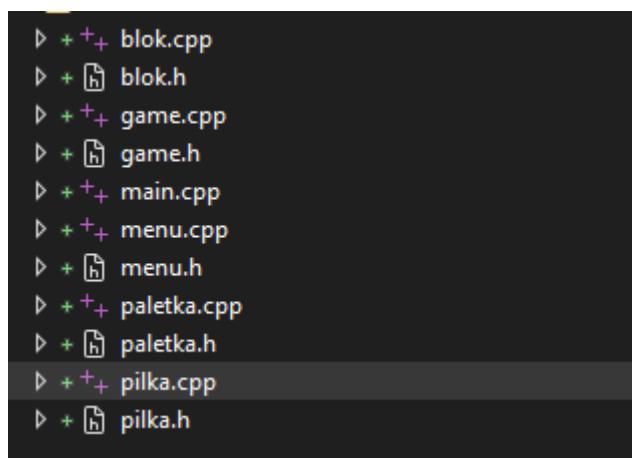


1.SZKIC PROJEKTU

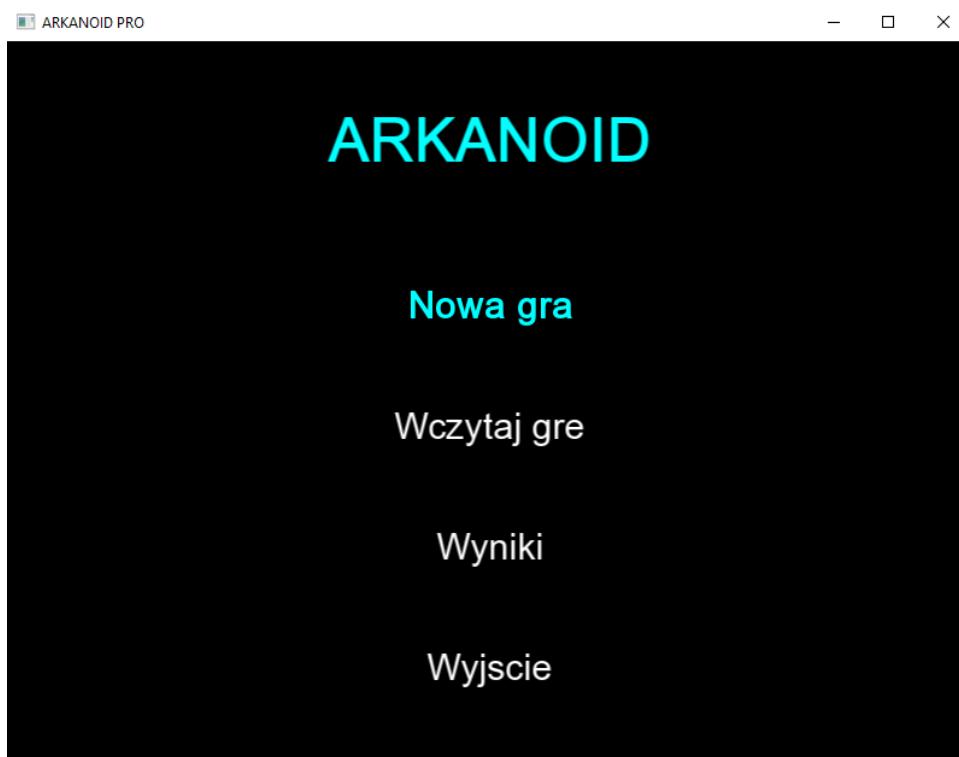


Szkic projektu przed refaktoryzacją kodu



Pliki po refaktoryzacji

2. MENU GRY

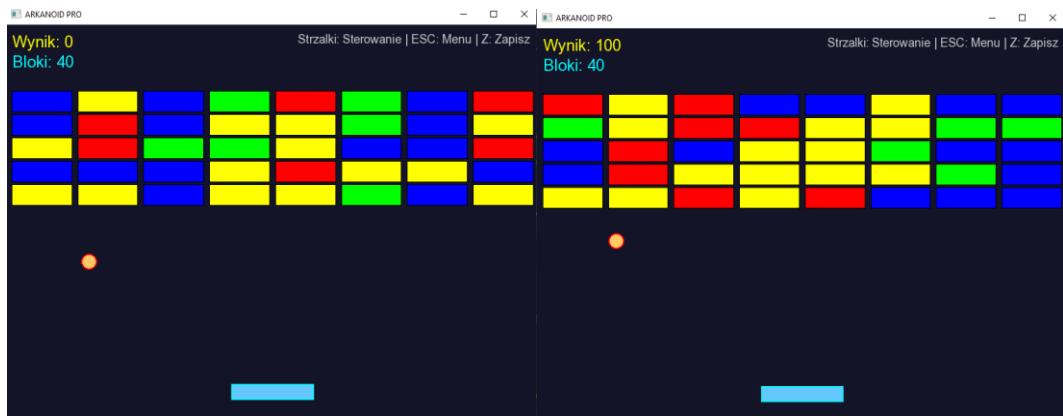


3. ZMIANY GAMEPLAYOWE

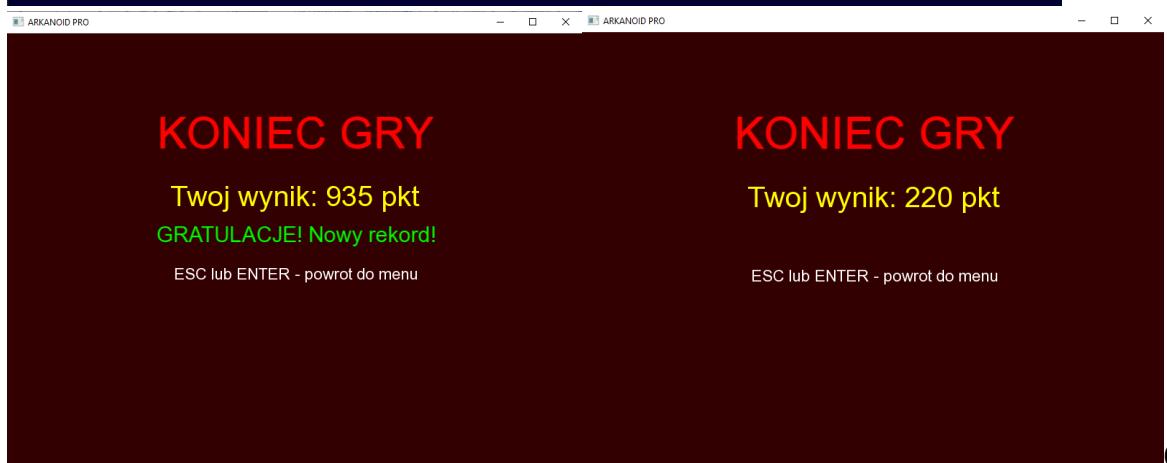


Dodano punkty +50 za zielony +100 za żółty, bloki czerwone po trafieniu stają się niebieskimi a niebieskie żółtymi, dodatkowo dostajemy +5 pkt za odbicie.

Bloki generowane są losowo co powoduje że każda rozgrywka jest inna!!!



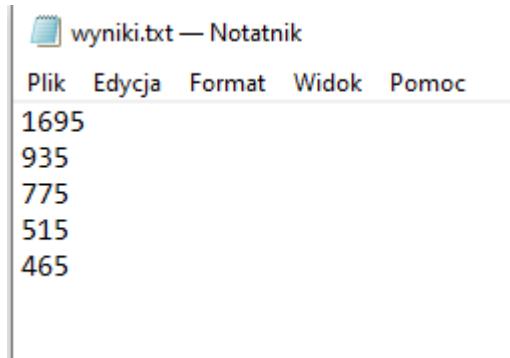
3. IMPLEMENTACJA ZAPISU WYNIKÓW



```
==== NOWA GRA ===
Stworzono 40 blokow
==== NOWA GRA ===
Blok trafiony! Pozostalo 2 zycia. +200 pkt
Blok zniszczony! +100 punktow
Blok zniszczony! +100 punktow
Blok zniszczony! +100 punktow
Blok trafiony! Pozostalo 1 zycie. +100 pkt
Blok zniszczony! +100 punktow
Blok zniszczony! +100 punktow
Blok zniszczony! +100 punktow
PILKA SPADLA! KONIEC GRY! Wynik: 935 punktow
Wynik zapisany do tabeli!

==== NOWA GRA ===
Stworzono 40 blokow
==== NOWA GRA ===
Blok trafiony! Pozostalo 1 zycie. +100 pkt
Blok zniszczony! +100 punktow
PILKA SPADLA! KONIEC GRY! Wynik: 220 punktow
Wynik zapisany do tabeli!
```

Implementacja najlepszych pięciu wyników gry, po przegraniu bądź wygraniu program porównuje wyniki z już zapisanymi w pliku tekstowym txt

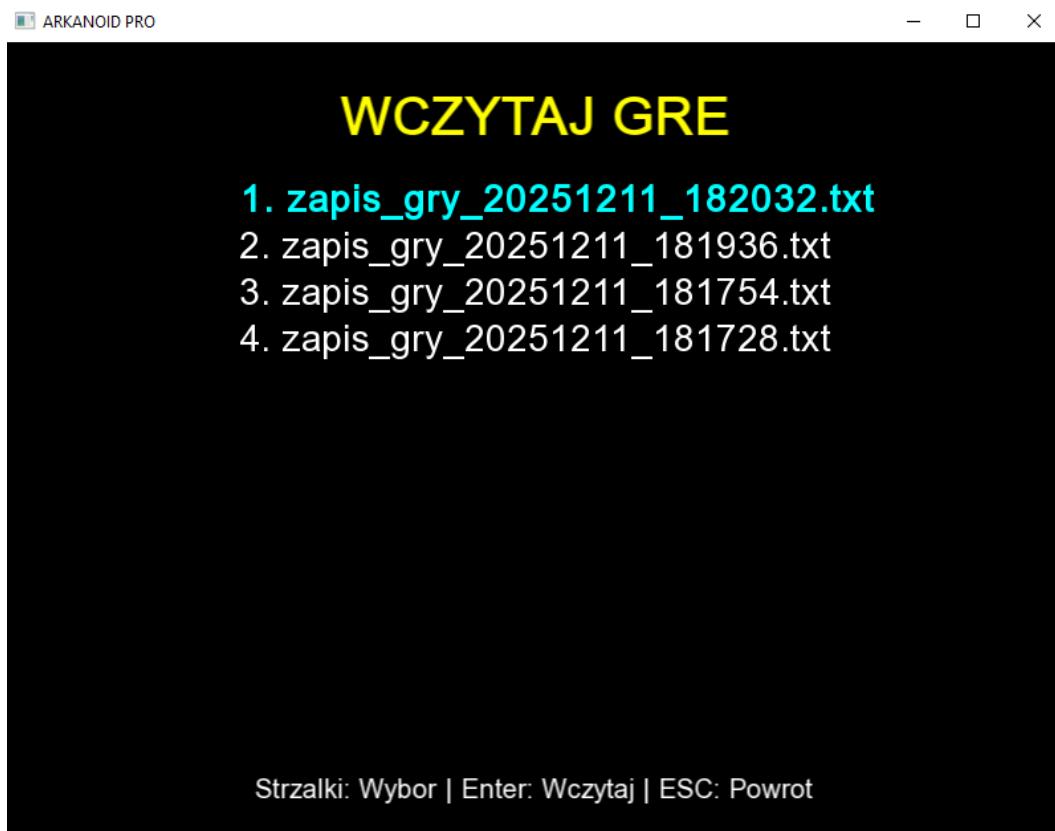


wyniki.txt — Notatnik

Plik Edycja Format Widok Pomoc

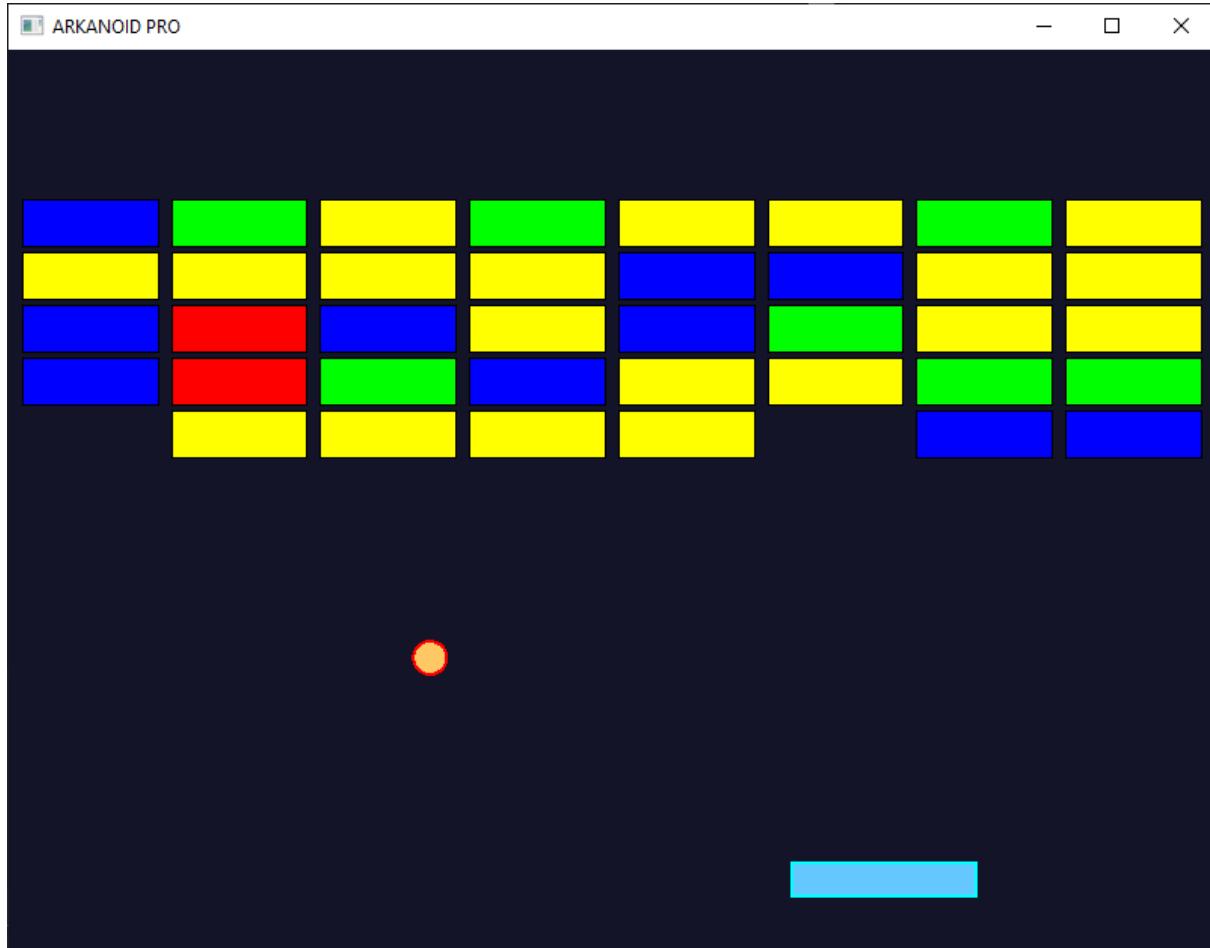
1695
935
775
515
465

4. IMPLEMENTACJA ZAPSIU GRY



5. ODNALEZIONE BŁĘDY

Zaobserwowałem, że po wczytaniu gry, przed zagraniem pierwszej gry poprzez kliknięcie nowa gra, gra wczytuje się bez tekstów.



Ale po jednokrotnym zagraniu w nowa grę i wczytaniu tego samego zapisu wszystko już działa. Jest to związane z kolejnością renderowania programu.

Przykładowy zapis gry .txt