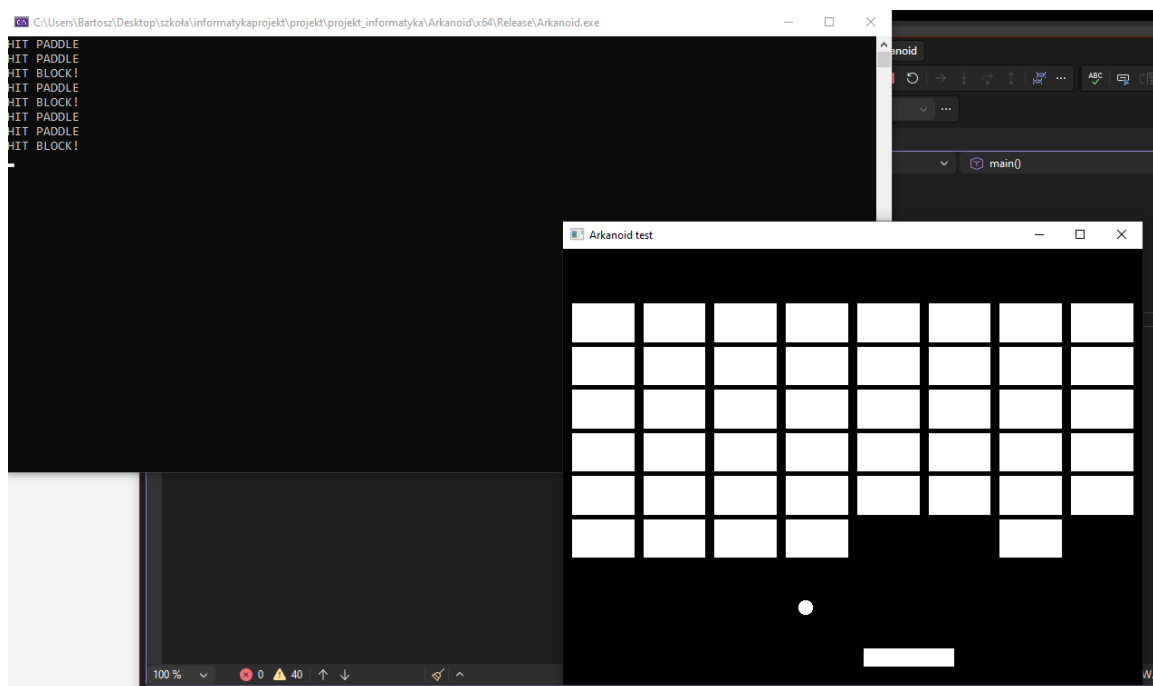
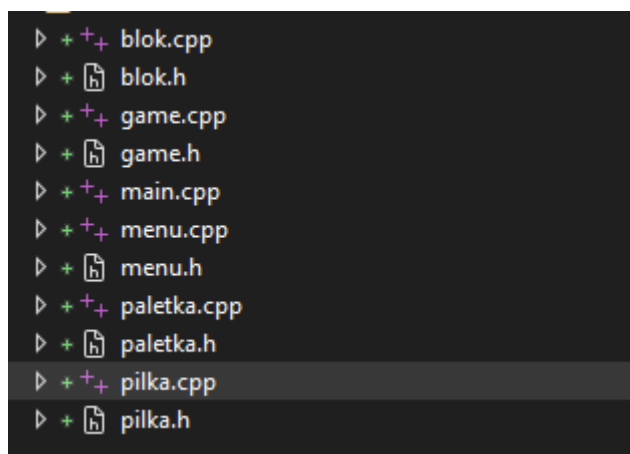


## 1.SZKIC PROJEKTU

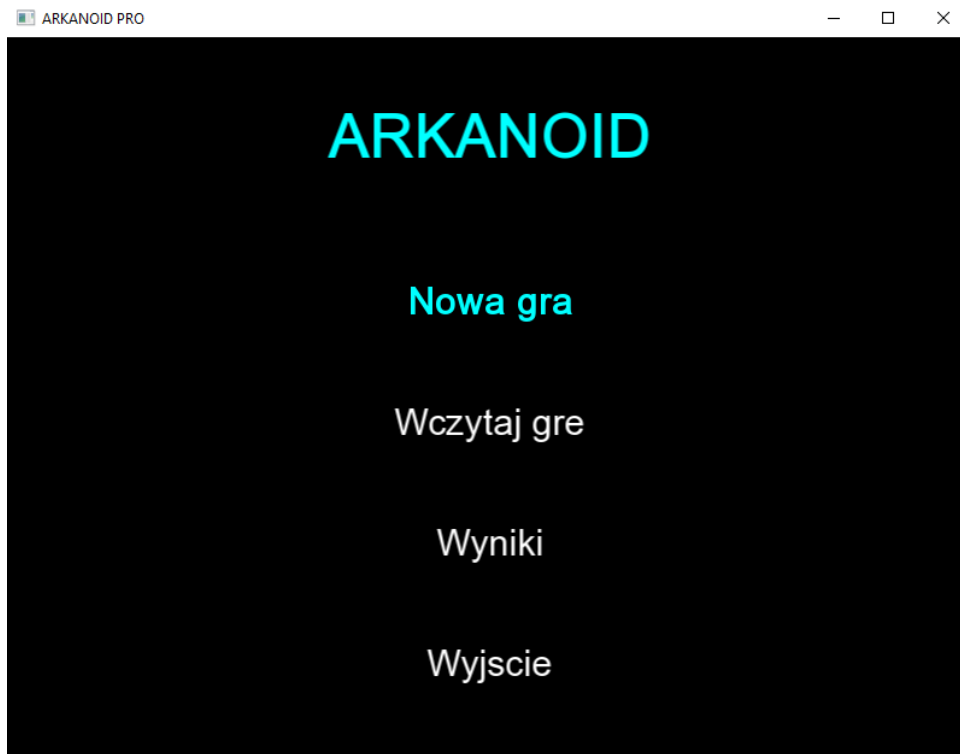


Szkic projektu przed refaktoryzacją kodu



Pliki po refaktoryzacji

## 2.MENU GRY

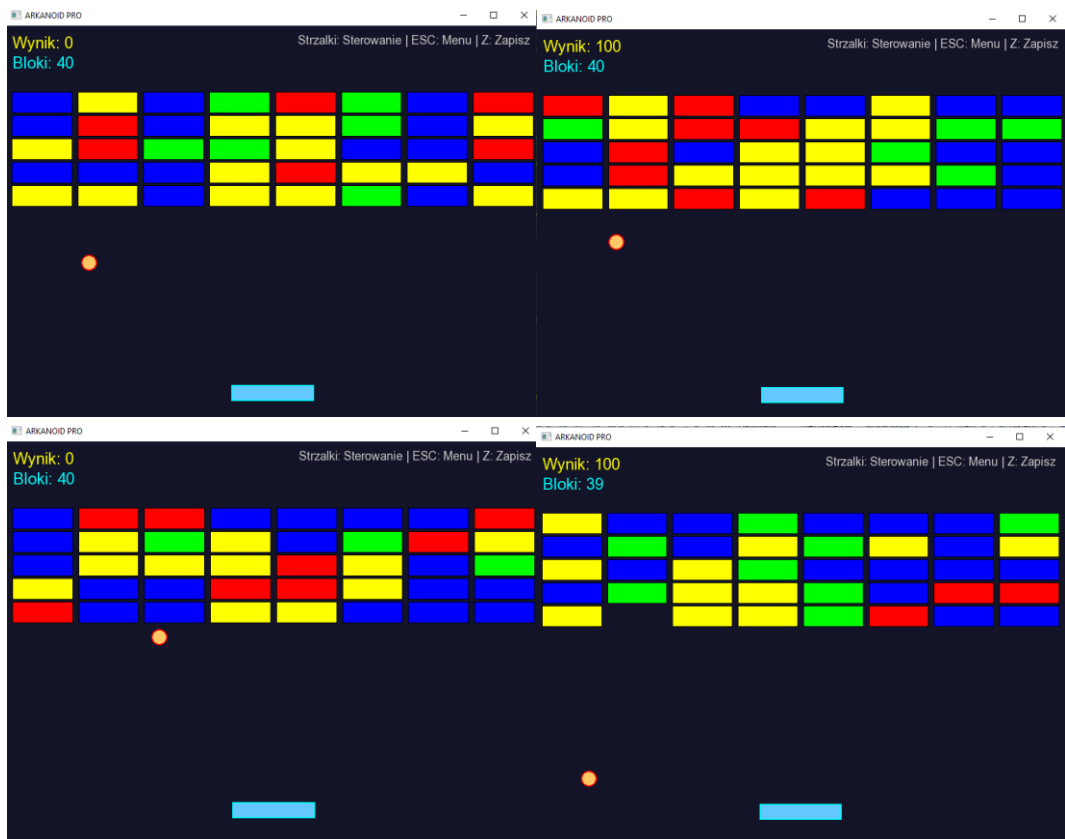


## 3. ZMIANY GAMEPLEYOWE



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



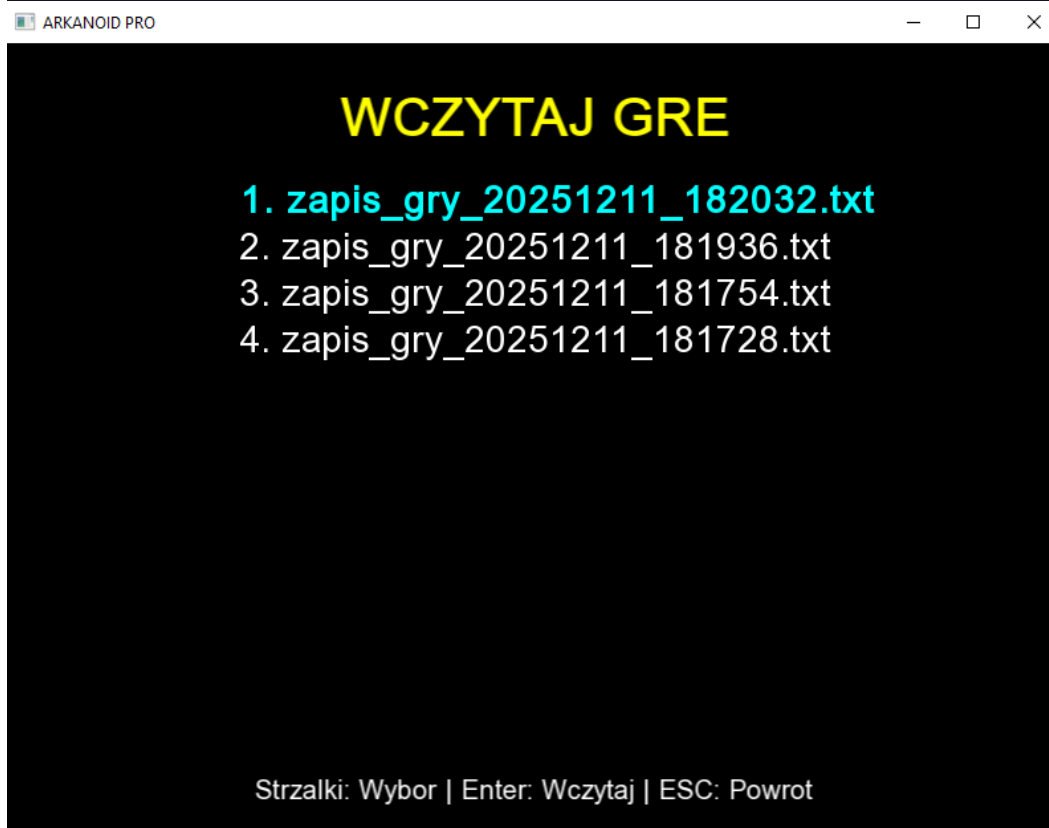
```
=== NOWA GRA ===  
Stworzono 40 blokow  
=== NOWA GRA ===  
Blok trafiony! Pozostalo 2 zycia. +200 pkt  
Blok zniszczony! +100 punktow  
Blok zniszczony! +100 punktow  
Blok zniszczony! +100 punktow  
Blok trafiony! Pozostalo 1 zycie. +100 pkt  
Blok zniszczony! +100 punktow  
Blok zniszczony! +100 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

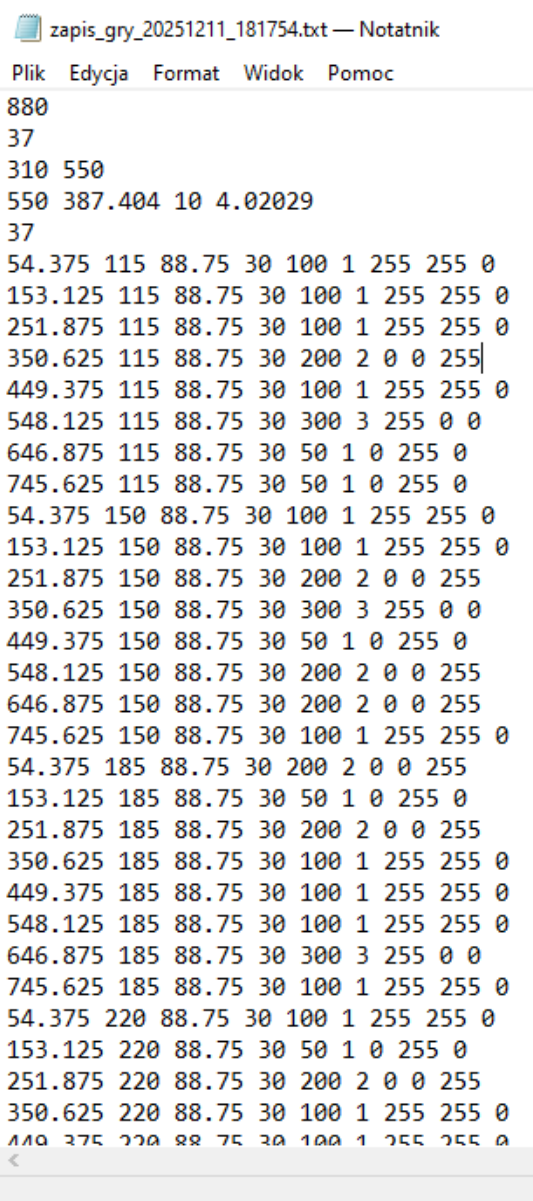


## 5.ODNALEZIONE BŁĘDY

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



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



### Przykładowy zapis gry .txt