Breakout

2021/2022.

## Matea Pešić, Martina Radenić, Petra Staroverški

***Sažetak:*** Napravit ćemo klasičnu igru Breakout u Processingu. Radi se o igri za jednog igrača kojem je cilj pomoću odbijajuće loptice uništiti što veći broj ciglica. Loptica se odbija od posebne ploče na donjem neomeđenom dijelu igraćeg polja, kao i od zidova. Postoje različite vrste ciglica koje različito utječu na bodovanje.

***Poveznica na github***: <https://github.com/mradenic/MMS_Breakout>

2023/2024.

## Zvonimir Vlaić

***Poveznica na github***: <https://github.com/Bluste/MMS-Breakout>

### Dorade:

Igra je igriva, ali joj nedostaje dinamike. Kod samog testiranja sam uvidio neke probleme pa sam prije većih promjena dodao sljedeće promjene:

* Akceleracija loptice - suptilno a primjetno ukoliko igrač dugo igra bez gubljenja života
* Randomizacija pri odbijanju - kako još nije dodana opcija da igrač može utjecati na kretnju lopte, dodano je malo odstupanje od smjera pri odbijanju
* Promijenjen font i veličina teksta i poruka
* Ispis poruke na početku kako bi igrač znao kako započeti igru
* Ograničen kut početnog smjera kako bi se izbjegle horizontalne putanje lopte
* Refaktorizacija draw() funkcije

Potom sam odlučio učiniti igru zanimljivijom tako da uvedem PowerUp-ove koji ispadaju prilikom razbijanja određenih brick-ova:

* Dodan sustav za obradu PowerUp-ova
* Dodani PowerUpOvi za dobivanje života, povećanje i smanjenje ploče
* Nacrtane ikone za povećanje i smanjivanje ploče i ikone za bombe
* Implementirane bombe kao negativni PowerUp-ovi

### Daljnja poboljšanja:

* Randomizacija PowerUp-ova, za sada su hardkodirani u određene brick-ove
* Dodati dodatne levele
* Zvučni efekti za PowerUp-ove
* Pozadinska glazba u igrici
* Napraviti hijerarhiju klasa i podijeliti kod u više datoteka
* Animacije i poruke igraču pri skupljanju PowerUpOva