Program ten to gra typu "brick breaker" napisana w języku C++. Jest to klasyczna gra zręcznościowa, w której gracz kontroluje paletkę na dole ekranu, aby odbijać piłkę i niszczyć cegiełki na górze ekranu. Głównym celem gry jest zniszczenie jak największej liczby cegiełek, jednocześnie utrzymując piłkę w grze. Piłka odbija się od paletki, ścian i cegiełek. Gdy piłka dotknie dolnej krawędzi ekranu, gracz traci jedno życie. Gra kończy się, gdy gracz straci wszystkie życia lub zniszczy wszystkie cegiełki. Program składa się z kilku klas, które reprezentują różne elementy gry:

**Game**: Ta klasa jest główną klasą gry, która zarządza pętlą gry, procesami zdarzeń i renderowaniem. W pętli gry, klasa Game aktualizuje stan gry, sprawdza kolizje i renderuje obiekty na ekranie.

**Paddle**: Ta klasa reprezentuje paletkę, którą gracz kontroluje. Paletka może poruszać się w lewo i prawo na dole ekranu. Klasa Paddle zawiera metody do rysowania paletki na ekranie i aktualizowania jej pozycji.

**Ball**: Ta klasa reprezentuje piłkę, która odbija się od paletki i cegiełek. Klasa Ball zawiera metody do rysowania piłki na ekranie, aktualizowania jej pozycji i sprawdzania kolizji z innymi obiektami.

**Brick**: Ta klasa reprezentuje cegiełki, które gracz musi zniszczyć. Każda cegła ma swoją pozycję na ekranie i może być zniszczona, gdy piłka w nią uderzy.

**ScoreTracker**: Ta klasa śledzi różne wyniki w grze, takie jak liczba zniszczonych cegieł, liczba odbić piłki, liczba straconych piłek, liczba wygranych gier i liczba ukończonych poziomów. Klasa ScoreTracker zawiera metody do aktualizacji i zapisywania wyników.

Program korzysta z biblioteki SFML do obsługi grafiki, dźwięku i wejścia. SFML to biblioteka, która umożliwia łatwe tworzenie gier i aplikacji multimedialnych w C++. Program zapisuje wyniki gry do pliku po zamknięciu gry.

Program jest skompilowany za pomocą CMake, co umożliwia łatwe zarządzanie zależnościami i kompilacją na różnych platformach. CMakeLists.txt zawiera instrukcje dla CMake, które określają, jak skompilować program i jakie biblioteki są potrzebne.