Nad implementacją spraw wspólnych proponuję, żeby pomyślał Tomek Nowak.

## Ekran konfiguracyjny

W obydwu grach przed uruchomieniem gry powinien pojawić się ekran konfiguracyjny dla nauczyciela. Nauczyciel wpisuje tam imię i nazwisko ucznia, a następnie ustawia parametry konfiguracyjne gier:

1. Dla baniek
   1. Ilość baniek do zbicia w trakcie gry
   2. Szybkość spadania baniek
   3. Odstęp czasowy pomiędzy pojawieniem się dwóch kolejnych baniek – może to być zakres czasowy pomiędzy czasem minimalnym i maksymalnym
2. Dla jabłek
   1. dopuszczalny czas przebiegu gry
   2. ilość jabłek na każdym drzewie
   3. ilość jabłek niepasujących (poziom 3)

## Ranking

Nie robimy żadnych rankingów, ponieważ dzieci, które będą korzystać z gier nie czują potrzeby rywalizacji i nie ogarniają rankingów. Wpisanie nazwiska ucznia przed grą jest tylko i wyłącznie na potrzeby stworzenia logów dla nauczyciela, żeby ten mógł sobie przeanalizować czy danych uczeń robi jakieś postępy czy nie. W logach notujemy nazwisko, nazwę gry, datę i czas, ustawione parametry gry, czas zakończenia gry, efektywność (w bańkach) lub ilość omyłkowo wrzuconych owoców (w jabłkach).