Звіт з лабораторної роботи

Гра “Breakout”

Соловйова Дмитра

Сердюка Федора

Постановка задачі

1. Створити ряди цеглин різного кольору за заданими константами
2. Створити ракетку, яка рухається за напрямком миші
3. Створити м’яч зі змінними швидкості відносно осі x і швидкості відносно осі y.
4. Створити цикл для гри в якому:
   1. Рухати м’яч.
   2. Перевірка на колізії.
      1. Створити перевірку на присутність об’єкта, щоб змінювати напрям м’яча.
      2. Створити метод який повертає об’єкт в який врізається м’яч.
      3. Створити метод який перевіряє чи є об’єкт цеглиною
   3. Ставити паузу.
   4. Перевіряти чи закінчилися життя у м’яча чи ні
5. Додати метод який змінює швидкість м’яча під час гри.