**Formularz zgłoszenia projektu**

**Nazwisko i Imię członka zespołu oraz numer sekcji (wg listy studentów)**

1) *Kamil Skop – sekcja 4*

2) *Julian Granieczny – sekcja 3*

*3) Michał Kosiec – sekcja 3*

**Temat Projektu**

*Brick Breaker – gra w C++ z użyciem biblioteki SFML*

**Krótki opis projektu (założenia projektu, w tym informacja o wykorzystanym języku, środowisku i bibliotekach).**

*Zamierzamy zrealizować grę komputerową w języku C++ z użyciem biblioteki SFML w Visual Studio. Mechaniki będą zbliżone do klasycznych gier typu Brick Breaker (główna inspiracja – Brick Breaker z telefonów BlackBerry), w których odbija się piłkę paletką, a celem jest zniszczenie wszystkich cegieł na planszy. Po utracie (spadnięciu) piłki następuje przegrana. Podstawowe założenia, które chcemy zrealizować to:*

*- Menu główne z wyborem poziomów*

*- Paletka, piłka oraz cegły wraz z systemem fizycznym, odpowiedzialnym za odbicia (system fizyczny będzie uwzględniał zmiany prędkości, a także inne kąty odbicia niż początkowy)*

*- Inne rodzaje cegieł, aby urozmaicić rozgrywkę*

*- Modyfikatory (również negatywne) możliwe do zdobycia podczas rozgrywki takie jak zwiększenie prędkości piłki, odwrócenie sterowania itp.*

*- System dynamicznego ładowania poziomów z plików tekstowych*

*Zastrzegamy sobie prawo do realizacji nadmiarowych, nieuwzględnionych tutaj elementów, a także drobnych modyfikacji podstawowych założeń, jeśli będzie to zgodne z zasadami zdrowego rozsądku. Gra będzie pisana w pełni obiektowo z wykorzystaniem dziedziczenia oraz polimorfizmu. Platformą docelową będą komputery z systemem Windows, ale spróbujemy również wyeksportować projekt na Linux.*