TO DO LIST:

* Mogućnost postavljanja više levela igrice, pa pri ostvarivanju dovoljnog broja bodova, prelazi se na sljedeći level (viši level – brža loptica).
* Otežavanje igrice Brick Breaker u smislu povećavanja broja ciglica i dodavanje više loptica uz podešavanje brzina loptica (viši level – brže loptice i više ciglica).
* ~~Otežavanje igrice Brick Breaker u smislu završetka igre ukoliko loptica dotakni donji rub ekrana.~~ Gube se bodovi ako dotakne donji rub ekrana, mod u kojem se doista gubi bi bio koristan za napraviti.
* ~~Otežavanje igrice FlappyPong u smislu da igrač gubi život ukoliko loptica dotakne donji rub ekrana.~~ Napravljeno
* Dodatak u igrici FlappyPong - loptica se odbija od zidova.
* ~~Reket podijeliti na 5 dijelova (sada je na 3)~~ Napravljeno, ali drugačije
* ~~Olakšati prvu igru (da dulje traje, tj. da se teže izgube životi)~~ Životi se polako regeneriraju
* Na neki način registrirati prolazak reketa kroz ciglice u drugoj igri
* ~~Ispis bodova za vrijeme igre~~ Polovično napravljeno, pišu bodovi samo od trenutne igre
* ~~Sakriti mouse pointer~~ Napravljeno
* ~~Problem loptica ispod reketa u 3. igri~~ Nije više problem
* Igra na punom ekranu
* Zvuk za vrijeme igre
* Vidjeti zašto u 3. igri nestane kuglica
* ~~Da ne razočarate igrače, nemojte davati minus bodove!~~ Napravljeno
* ~~Razdvojiti igre po datotekama~~ Napravljeno
* Čišćenje globalnih varijable koje su ostale nakon refaktorizacije
* Stavljanje pomoćnih zaslona u klase
* Dokumentiranje svih funkcija i metoda
* Omogućavanje utišavanja zvukova
* Popravljanje pauziranja igre
* Vizualno prikazati zakrivljenost reketa
* Dodati modove igranja koji mijenjaju način bodovanja i logiku igre (npr. koliko bodova možete dobiti u trećem bez da vam loptica ijednom padne na pod)
* Rađenje Abstract Base Class-a za sve zaslone kako bi mogli imati zajedničke funkcije i kako bi mogla postojati varijabla koja sprema trenutnu igru.