

# Komponenty:

## 1.Plansza:

- zarządzanie blokami i poziomami
- Generowanie bloków
- Usuwanie bloków
- Sprawdzenie czy wszystkie bloki zbite jako warunek ukończenia poziomu

### **Default:**

- liczba rzędów bloków: 5
- liczba kolumn: 5

### **customizowane:**

- Liczba uderzeń do zniszczenia bloku
- możliwość wczytania niestandardowego układu bloków

## 2. Logika

- Obsługuje liczbę żyć oraz pkt i warunki wygranej
- Inicjalizacja elementów
- Sprawdzenie czy piłka spadła poniżej paletki
- przejsie do następnego poziomu
- restart gry, po przegranej
- dodanie liczby pkt
- odejmowanie żyć w momencie spadnięcia piłki poza paletkę

### **default:**

-liczba pkt za zabicie bloku:100

-liczba żyć: 3

**customizowane:**

-możliwość zmiany pkt za zabicie bloku

-możliwość zmiany liczby żyć

### 3.Fizyka

-Zarządzanie ruchem oraz kolizjami

-zmiana położenia paletki

-odbicia piłki od scian,paletki,bloków

**default:**

-szybkość piłki

-szybkość paletki

-zwiększanie szybkości piłki o 5% po wygranie poziomu

**customizowane:**

-Zmienianie długości paletki

-zmiana prędkości paletki po odbiciu od bloku

### 4. Interfejs

-wyświetlenie rankingu graczy

-wyświetlenie nazwy graczy, liczby pkt

-aktualny poziom

-menu pauzy

**default:**

-klasyczne ułożenie interfejsu

**customizowane:**

-możliwość zmiany położenie interfejsów

**Raport nr. 1:**

Wybór tematu oraz grupy

opisanie funkcjonalności

Opisanie wartości defaultowych i customizowanych

Przyporządkowanie funkcjonalności do kontenerów

