

Raport (09.04):

Zrealizowano uproszczoną wersję gry:

1. Plansza

Zarządzanie blokami i poziomami:

`LoadLevel()` z różnymi poziomami (`level 1`, `level 2`) i zarządzaniem ich zawartością.

Bloki są usuwane po zbitiu (`blocks.RemoveAt(i)`).

Generowanie bloków:

Generowanie bloków ręcznie (domyślny układ).

Usuwanie bloków:

Kolizja z piłką powoduje usunięcie bloku z listy.

Sprawdzenie, czy wszystkie bloki zbite:

`blocks.Count == 0`, następuje przejście do kolejnego poziomu.

2. Logika

Inicjalizacja elementów

paletka, piłka i bloki.

Sprawdzenie, czy piłka spadła

Gdy `ball.Y > this.ClientSize.Height`, gra się restartuje.

Przejście do następnego poziomu

W `GameLoop()` przejście do nowego poziomu po zbitiu wszystkich bloków.

Restart gry po przegranej:

Po przegranej gra się restartuje.

3. Fizyka

Ruch i kolizje

Paletka porusza się za pomocą klawiszy, piłka odbija się od ścian, paletki i bloków.

