Wielowątkowa aplikacja

Nie parzysta liczba kolumn

I x wierszy min 10

Kolumna 2 i przedostatnia poruszają się gracze broniom przed dotarciem kulki

Piłki chodzą w wierszach a gracze w kolumnach tylko góra dół chronią 1 i ostatnia kolumnę

Piłki pojawiają się w środkowej kolumnie losowo jednia piłka jeden wiersz

Piłki są wątkami

Gracze są wątkami nie mogą na siebie najść

Wątkiem jest też ten który pozycjonuje wątki na środkowej linii

Kiedy piłka dotrze do końca znika i powoduje ponowne zwiększenie licznika pola i całości oraz ponowne generowanie.

Jeśli gracz obroni piłka się odbija

Wątki mają się synchronizować gracze nie mogą wejść na to samo pole i gracze broniom (odbijają) piłki.

Przekazywanie informacji o mapie w jakiś sposób najprościej tablica jako współdzielony zasób

Sekcja synchronizowana sprawdź wartość i ustaw wartość.

Ważne Metoda synchronizacji.

Graczy mniej niż piłek