Documentatie proiect

Acest proiect este structurat pe 4 ferestre, in felul urmator:

* Prima fereastra care va intampina utilizatorul cu un meniu, acest meniu contine 4 butoane pentru scalare,rotatie,un joculet si nu in ultimul rand un buton pentru iesire. Aceasta fereastra este implementata sub forma unei functii, va fi functia care va apela celealte ferestre si este singura apleata in main.
* Urmatoarea fereastra este reprezentata de functia fereastra\_scalare. Dupa cum spune si numele, aceasta fereastra va scala un obiect, adica un patrat care va pulsa. Cand functia acestei ferestre este apelata, executia ei va rezulta o suprafata unde va aparea un patrat pulsativ si un buton de intoarcere la meniu precum si o muzica ambientala.
* A doua fereastra este constituita de functia fereastra\_rotatie care va reliefa acelasi patrat dar care se roteste de data aceasta precum si un buton de intoarcere si o muzica ambientala.
* Butonul “JOCULET” va apela o functie numita fereastra\_joculet care va deschide o fereastra cu patratelul nostru care acum trebuie sa se fereasca de inamici de culoare rosii care coboara inspre el astfel realizandu-se translatia si coliziunea. Cand o coliziune este detectata se va inchide fereastra curenta si se va redeschide meniul.