Jestem świadoma tego, że mój projekt jest wybrakowany - brakuje czegoś na kształt końcowej planszy (po zabiciu przeciwników). Nie pytałam o solucję wcześniej, ponieważ nawet nie zdawałam sobie sprawy, że taka ,,drobnostka” może stać się problemem. Strzałem w stopę, być może, okazało się uczynienie mojej gry ,,skończoną” (tj, przeciwnicy nie respią się w nieskończoność) – w przeciwnym wypadku mogłabym choćby ustawić licznik score i timer, a wtedy gra faktycznie posiadałaby jakiś miernik tego, czy/jak się wygrało. Nawet gdybym teraz ustawiła mierzenie czasu, to musiałoby ono skończyć się na zabiciu ostatniego przeciwnika – a określenie w kodzie właśnie takiej sytuacji wydało mi się trochę skomplikowane. Dodatkowo, przyznam, jestem już nieco tym projektem zmęczona, choć to akurat moja wyłączna wina, gdyż mogłam go zacząć znacznie wcześniej.