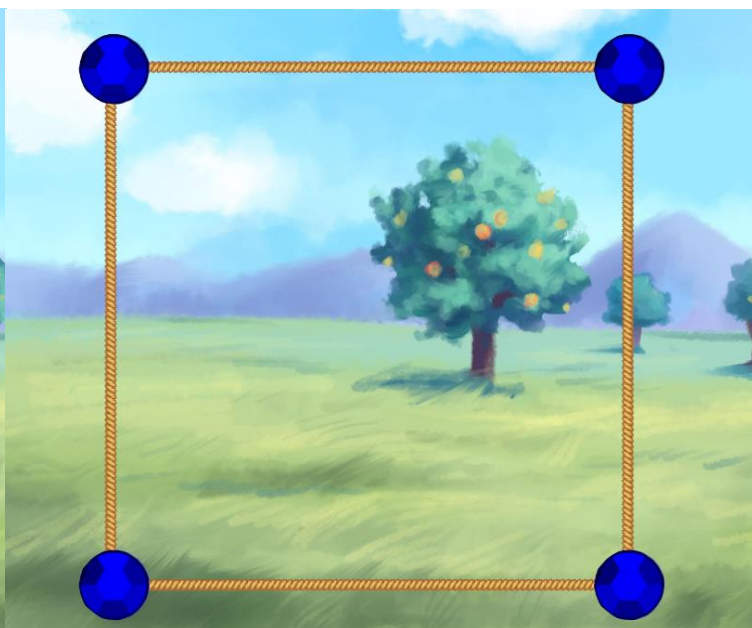
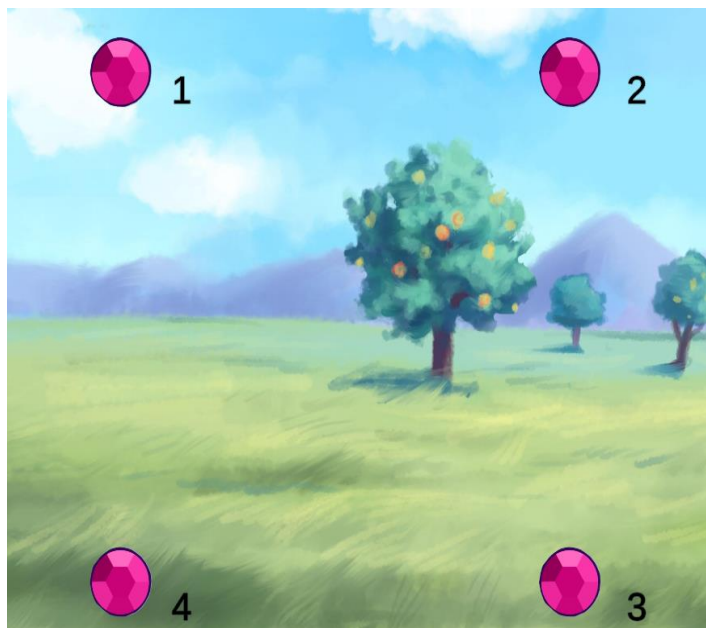


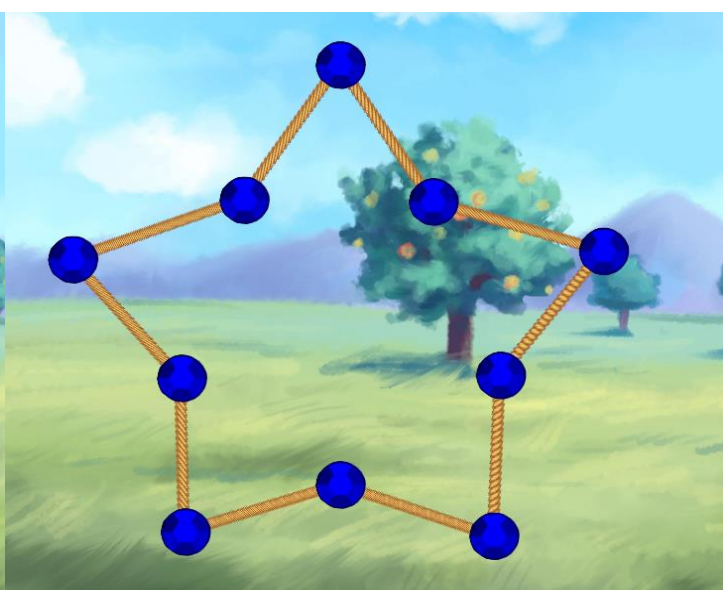
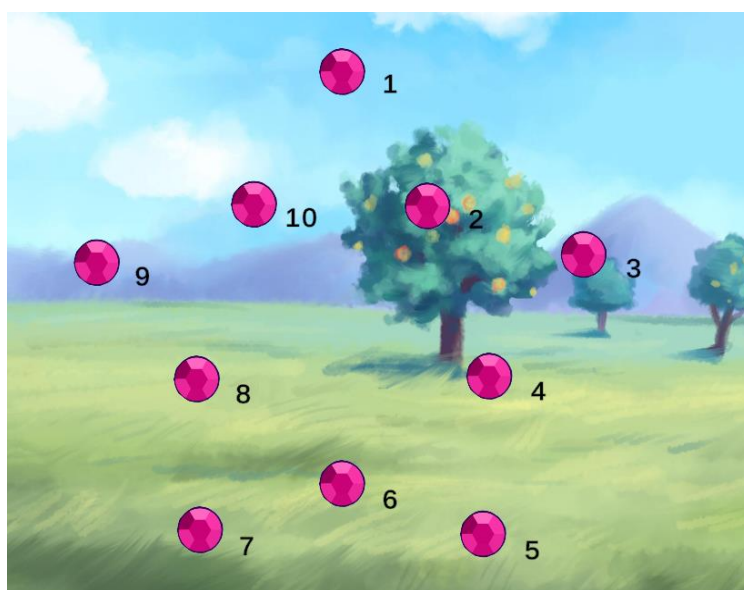
Kas pavyko:

- 1) Nuskaityti duomenų failą ir implementuoti visus jame aprašytus lygius.

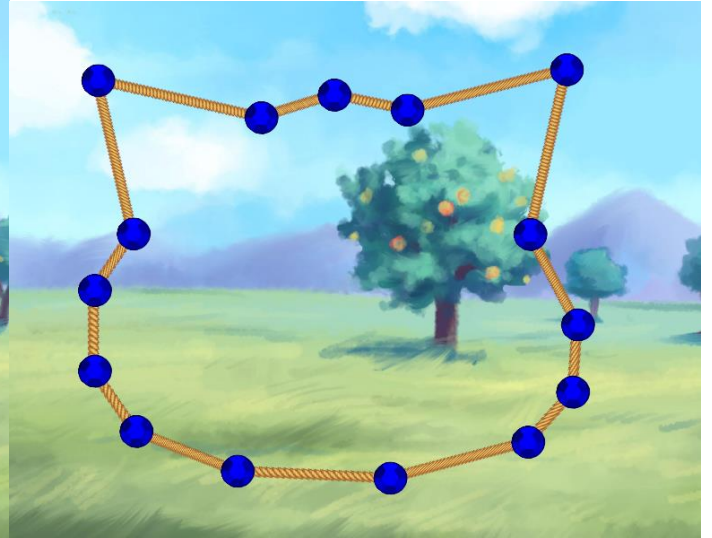
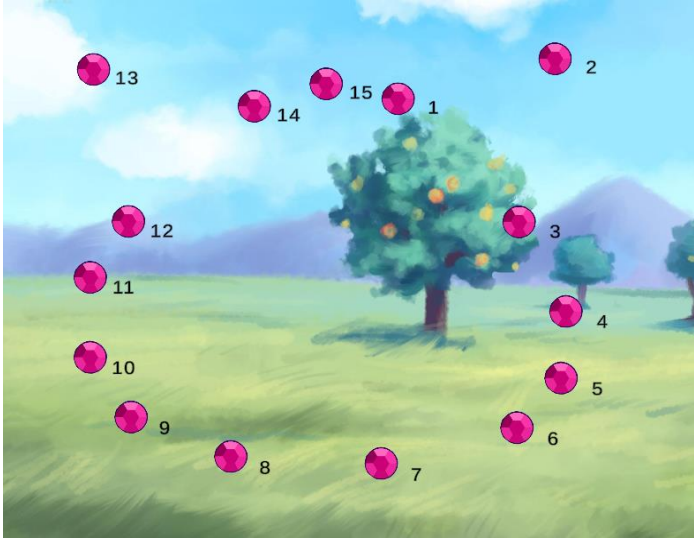
1



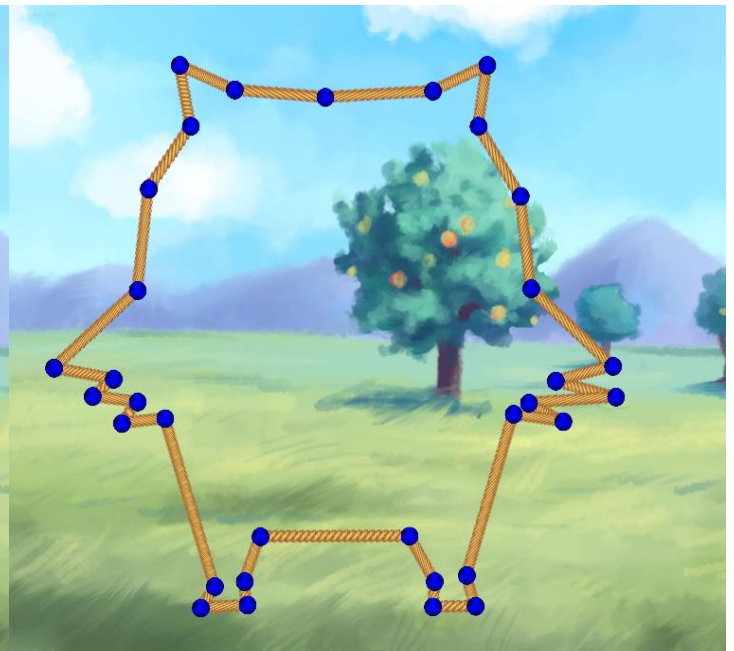
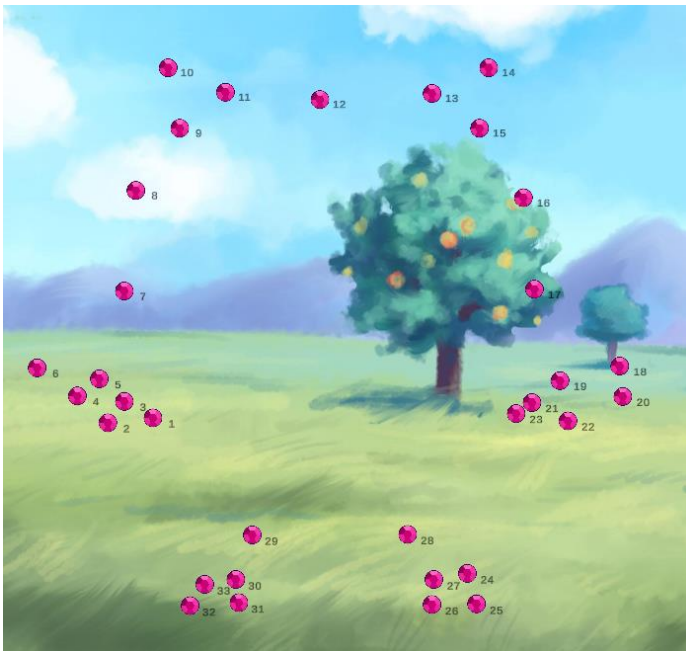
2



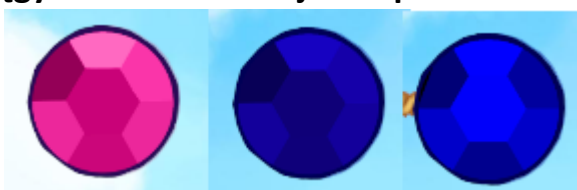
3



4



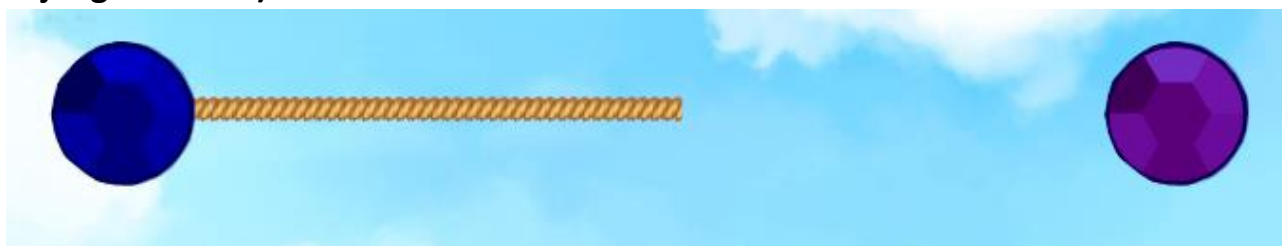
2) Įgyvendinti tranzicijas tarp violetinės ir mėlynos spalvos paspaudus teisingą tašką.



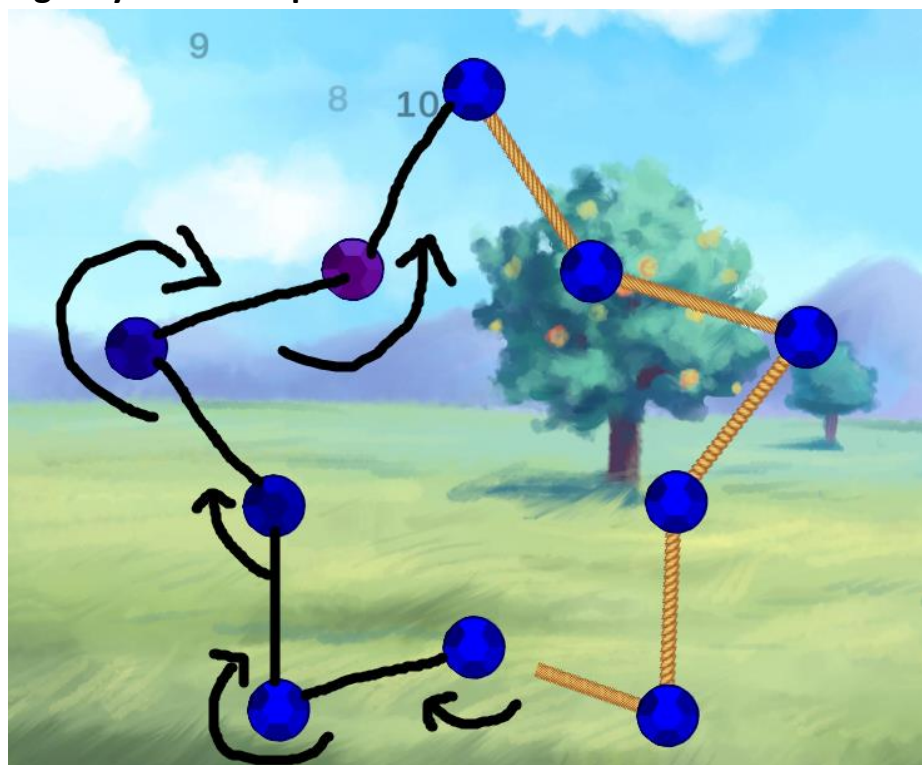
3) Implementuoti taško numerio fade-out animaciją, jį paspaudus.



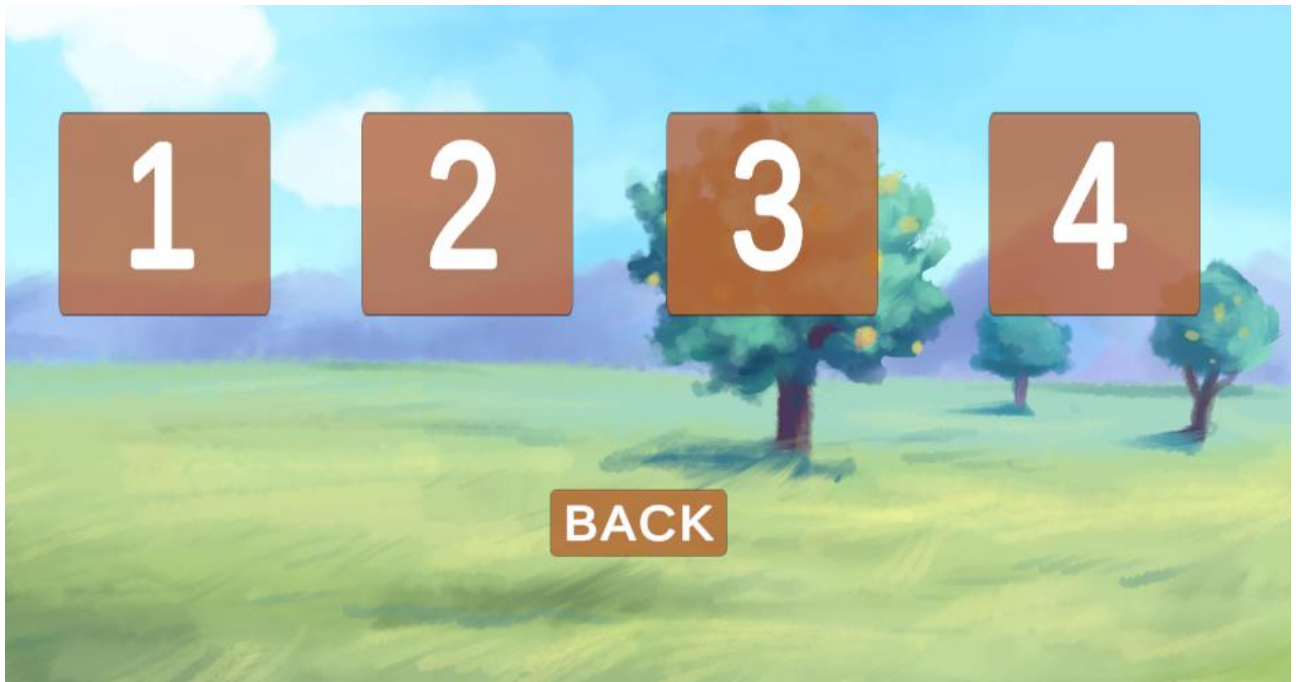
4) Įgyvendinti susijungimo animaciją (paspaudus du atitinkamus taškus, juos palaipsniui sujungia "virvė").



5) Pavyko įgyvendinti "PointQueue": Line appears with animation - goes from start point to end point. If another correct point is clicked while animation is in progress, new line starts animating only when the previous one is finished.



- 6) Lygių pasirinkimo meniu taip pat implementuotas ir veikia taip, kaip buvo prašoma (žaidimo pradžioj ir perėjus lygį)



- 7) Implementuota garso sistema

Kas nepavyko:

- 1) Nepavyko pilnai sutvarkyti pačių linijų. Jeigu piešiama tiesi linija – viskas veikia puikiai, tačiau, nors ir naudoju tiling, ne stretching, piešiant linija skersai – jos tekstūra susigadina, nes yra atkartojamas tiesiai linijai skirtas sprite. Buvo idėja kilus apsiskaičiuoti, koku kampu maždaug piešiama pati liniją ir tokiu kampu pasukti savo tekstūrą, tačiau to implementuoti nepavyko.

