Команда: Богомолов Дмитрий, Денисенко Андрей, Ермилов Николай.

**Проект: Арканоид**

Имеется игровое поле, ограниченное с трёх сторон: сверху, справа и слева.

В верхней части поля располагается некоторая фигура из кирпичей. Кирпичи различаются по цвету: белые, серые, синие и красные. Серые кирпичи являются неуничтожимыми; для уничтожения красного нужно попасть по нему 3 раза; для уничтожения синего – 2 раза; для уничтожения белого – 1 раз. За кирпичи разных цветов начисляется различное число очков: за белые – 10, синие – 30, красные – 50.

Из каждого кирпича может случайным образом выпасть случайный бонус. Чтобы активировать бонус, нужно поймать его платформой.

Предусмотрены следующие бонусы:

1. Увеличение размера платформы в 2 раза
2. Уменьшение размера платформы в 2 раза
3. Ускорение шарика в 2 раза
4. Замедление шарика в 2 раза
5. Раздвоение шарика
6. Дополнительная жизнь

Игрок контролирует платформу некоторого определённого размера, которую можно передвигать от одной стенки до другой, подставляя её под шарик, предотвращая его падение вниз.

Управление платформой осуществляется клавиатурой. Чтобы выпустить шарик, нужно нажать на «Пробел», чтобы переместить платформу влево – на кнопку «Стрелка влево», чтобы переместить вправо – на кнопку «Стрелка вправо».

Удар шарика по кирпичу приводит к разрушению кирпича, за что начисляются очки. Целью игры является уничтожение всех кирпичей на игровом поле. После этого происходит переход на следующий уровень – появляется новая фигура. Бонусы при переходе на новый уровень не сохраняются. Максимальное количество уровней равно 5. При успешном прохождении последнего уровня появляется сообщение о победе.

В начале игры игроку дается 3 жизни. Если шарик пролетает мимо платформы, теряется одна жизнь. Если у игрока не осталось жизней, то игра считается проигранной и отображается соответствующее сообщение.

