

- Projekt to fizyczna symulacja stołu bilardowego widzianego z góry.
- Jeżeli prędkości wszystkich bili są zerowe to można wykonywać następujące akcje:
- Lewy przycisk myszy-jeśli biała bila jest obecna na stole ustawia kij w miejscu kursora zwrócony w stronę białej bili
- 1. Prawy przycisk myszy-Jeśli kij jest obecny na stole wprawia go w ruch jednostajnie przyspieszony w kierunku białej bili, po zderzeniu kij zostaje usunięty i przekazuje swoją prędkość kuli.
- 2. Środkowy przycisk myszy-pozwala przestawiać białą bilę o ile kij nie jest obecny na stole.
- 3. Bile mogą zderzać się ze sobą idealnie sprężysto, a także odbijać się od krawędzi stołu i wpadać do dziur.
- Na toczące się bile działa stała siła tarcia.
- Toczenie się oraz spadanie w dziurę mają swoje animacje.
- W momencie gdy na stole nie ma bil na ekranie wyświetli się napis Game Over i pętla gry zostanie wyłączona a włączona zostanie pętla oczekująca na zamknięcie okna programu, aby zobaczyć to bez konieczności wbijania wszystkich bil należy odszukać linię 89 programu:

```
89          pilki.at(i).spadanie=0;
```

i wprowadzić następującą zmianę:

```
89          pilki.at(i).spadanie=1;
```