

Кратка документация

- За да компилирате и пуснете проекта, трябва да имате инсталирана библиотеката SDL 2.0 и в папката с ехе-то трябва да поставите .dll файловете.
- Всички функционалности, които ползвам са в библиотеките `<iostream>`, `<stdexcept>`, `<cstdlib>`, `<time.h>`, `<SDL_ttf.h>` и `<SDL.h>`
 - `<iostream>` - стандартна библиотека за вход и изход
 - `<SDL.h>` - за създаване на прозореца, рендиране на изображенията,...
 - `<SDL_ttf.h>` - за работа с шрифта
 - `<cstdlib>` и `<time.h>` - за вземане на произволно число в даден интервал
 - `<stdexcept>` - хвърляне и прихващане на грешки с try-throw-catch
- В проекта използвам композиция на класовете (няма наследяване), като вмъквам другите класове (PlayerPad.h и Ball.h) в главния ми клас Game.
След като направим инстанция на класа Game, конструктора на Game инициализира всички член-данни със стойности от файла Const.h. След като имаме обект от тип Game извикваме метода runGame за да започне играта.
- Може да променят например размера на прозореца, скоростта на топчето, скоростта на дъските и много други неща от файла Const.h. От този файл може да превключват от игра за двама играчи в игра за играч срещу компютър.
- В проекта не използвам динамична памет.