1. Lớp trừu tượng GameObject (lớp cơ sở)

- Các thuộc tính (để hết mức private):

+ double: x, y

+ int: width, height

+ Material: material

- Các phương thức:

+ public constructor: Tạo vài hàm khởi tạo sao cho phù hợp với từng lớp con

+ public setter, getter: Tạo setter cho x,y. Tạo getter cho toàn bộ thuộc tính

+ abstract public void render(): Vẽ các đối tượng

2. Material class (lười gõ bỏ mẹ, đọc code là biết)

3. Constance class: Chứa các hằng số cần dùng nhiều

3. Các lớp con Ball, Brick, Paddle, Wall kế thừa từ GameObject

- Thuộc tính:

+ Ball class: thêm thuộc tính double: dx, dy, radius

+ Brick: chả thêm gì

+ Paddle: chả thêm gì

+ Wall: chả thêm gì

- Phương thức: override phương thức render() của lớp cha, xoá bớt mấy cái getter, setter lằng nhằng đi

4. Đổi tên lớp update thành Update cho nó đẹp, chuyển trạng thái các phương thức sang static, thống nhất tên các phương thức thành position (vì thứ ta cần chủ yếu cập nhật vị trí – tuần sau có thể cải tiến cập nhật trạng thái cho brick) chỉ khác mỗi tham số.

5. Đổi tên lớp checkCollision thành Collision cho nó đẹp, chuyển trạng thái các phương thức sang static, thống nhất tên các phương thức thành check chỉ khác mỗi tham số.