Komentari na upute i igru općenito

* **Zadatak**. U igri vrijedi sve što je u opisu zadatka zadano. Kako neki detalji nisu specificirani, vrijedi sljedeće: 1. Brzina loptice se inkrementira za određeni postotak svakim razbijanjem cigle, a resetira se gubljenjem života ili prelaskom na novi level. 2. Smjer odbijanja loptice od splava je vertikalniji što je x-položaj loptice bliži sredini splava; izvod formule dan je na slici niže. 3. Splav se može pokretati i tipkama lijevo-desno i mišem, a loptica se može lansirati i spacebarom i klikom na miš. 4. Ljubičaste su *soft*, žute *medium*, zelene *hard* i crvene neprobojne cigle.
* **Definiranje nivoa**. Pošto za vrijeme igranja igre nema potrebe za korištenjem više od jednog levela istodobno, klasa *Game* sadrži jedan element tipa *Level* te se izmjena levela u igri manifestira kroz izmjenu vrijednosti elemenata same klase *Level*. Sukladno tome, nisam vidjela potrebu za stvaranjem objekta *BrickTypes* pošto su sve moguće vrste klase *BrickType* „popisane“ u funkciji *BrickType::setBrickType().*

Također, kako funkcija *Level::setLevel()* definira sve konfiguracije cigli na levelu, element *Bricks* postoji više radi zadovoljenja uputa nego zato što ima neku praktičnu svrhu. Nisam nikad prije iščitavala XML datoteke pa je moje razumijevanje da element *Bricks* ne treba biti ništa više od neke vrste skupa *char*-ova. U slučaju da je to zaista i zahtjev, definirala sam element *BrickType\*\* Level::brickSet* koji istovremeno čuva konfiguraciju cigli i aktivno sudjeluje u logici igre.

* **Bugovi(?)**. Poslala sam jednom prijatelju *breakout* mapu da testira igru na svom računalu pokretanjem samo izvršne datoteke. Nedostajale su mu neke .dll datoteke pa se igra nije htjela pokrenuti, ali je njihovim skidanjem i pasteanjem u *breakout* mapu problem riješen. (Ja takvih problema nemam, igra se bez problema pokreće i iz Visual Studija i iz izvršne datoteke u *breakout* mapi.) Iz meni nepoznatih razloga inicijalna je brzina loptice kod mog prijatelja znatno umanjena.

Ja sam primijetila da se otprilike jednom tijekom igranja igre loptica zna znatno usporiti na jednu sekundu iz meni nepoznatog razloga. Također, naglim izletanjem miša iz zelenog okvira splav se ne približi okviru maksimalno, no taj problem nisam nisam išla rješavati pošto sama ne igram igru spomenutim naglim pokretima. Možda još mogu spomenuti da mi je samo jednom tijekom igranja loptica zapela u petlji odbijanja od crvenih cigli i zidova na trećem levelu te se nikad nije vratila do splava. Taj sam problem otklonila drugačijom postavom cigli, no ne mogu garantirati da se neće dogoditi ponovno.

* **Posudbe koda**. Nisam prije radila niti u SDL-u niti u Visual Studiju pa je bilo neminovno neka rješenja i dijelove koda posuditi s *YouTube*-a i *StackOverflow*-a. Tako je, na primjer, klasa *Text* u potpunosti posuđena i u manjoj mjeri modificirana prema potrebama mog programa. Većinski razumijem funkcije koje se u njoj koriste, ali ne bih rekla da sam sama u stanju kreirati isti kod od nule. Možda bi bilo drugačije da je SDL-ova *reference* stranica malo detaljnija i razrađenija; zasad sam zadovoljna i s ovim kodom kojeg imam.

(Kristina Lončar)

