1. همونطور که خدمتتون عرض کردم، الگوریتم تولید آجر توی بازی من اینجوریه:

هر آجری رو که تولید میکنه، باید دو تا شرط برقرار باشه:

1. این آجر با هیچ آجر قبلی ای اورلپ نداشته باشه ( توی تابع collideWith )
2. آجر هایی که فاصله عمودیشون نزدیک این آجره رو توی یک Arraylist بذاره، بعد چک کنه توی این Arraylist، آیا حداقل دو آجر هست که فاصله افقیشون به مقدار کافی باشه؟ اگر بله، این آجر رو اضافه کنه.
3. آیتم ها(که گرفتنشون موجب امتیاز میشه)، شکل و اندازشون با آجر ها یکسانه، فقط آجر ها رنگی ان و آیتم ها سفید (آیتم ها، ممکنه روی هم یا روی آجر ها بیفتن. مهم نیست!)
4. در اثر برخورد با هر آیتم یا آجر، آن آیتم یا آجر از بین میرود.
5. در اثر عبور هر آجر از خط پایین، امتیاز بازیکن اضافه میشود.