Arkanoid

# Architektura systemu gry

Główne obiekty gry:

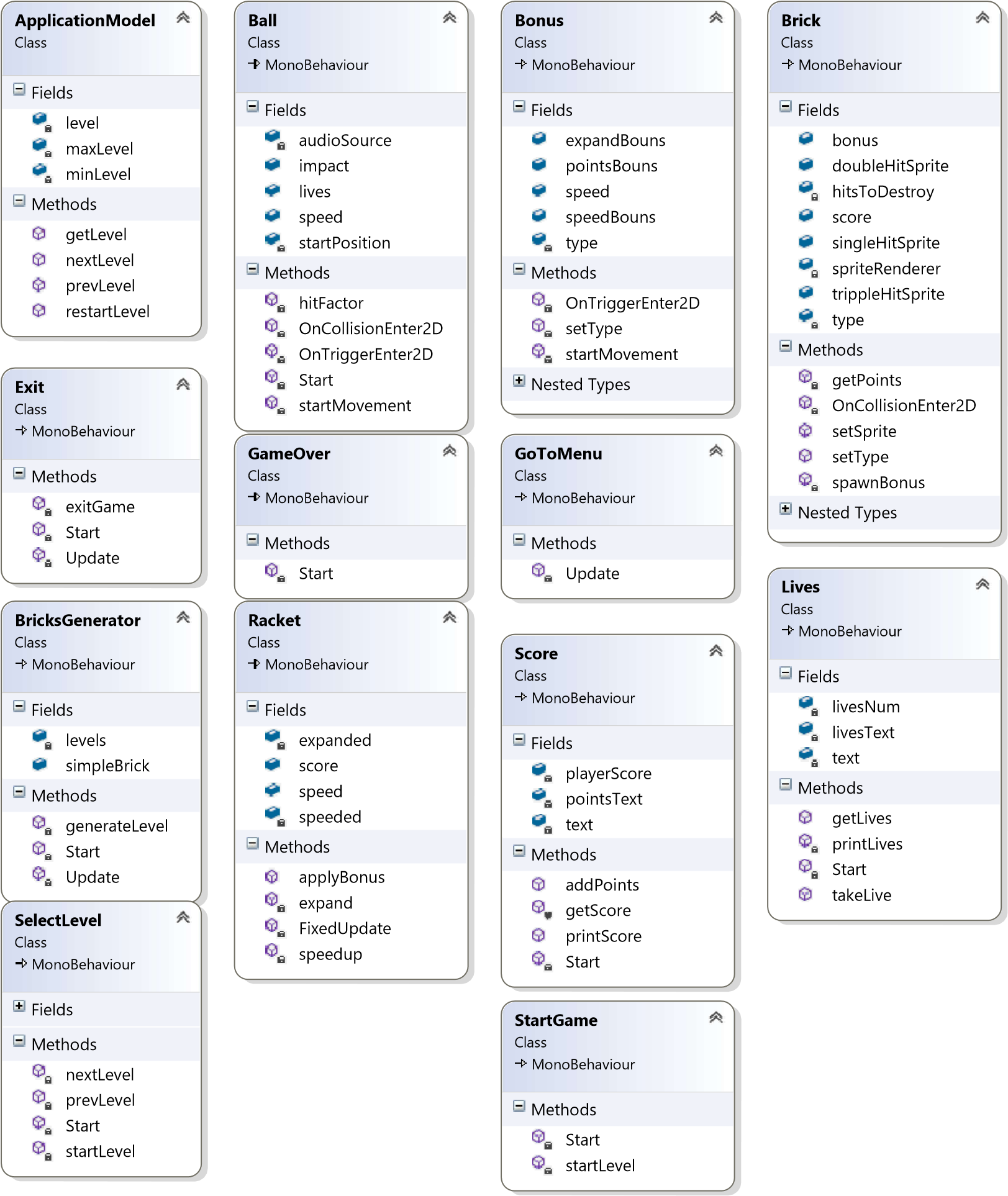
* Rakietka – obiekt którym porusza gracz
* Piłka – Obiekt który odbijając się od bloczków zbija je i dodaje punkty
* Bloczki – wygenerowany układ planszny zależny od aktualnego poziomu
* Ściany – Ograniczniki służące temu by piłka nie wyleciała
* Pole pod planszą – Zbiera niezłapane bonusy i piłkę aby nie zaśmiecały świata gry

# Skrypty

Klasy zawierające logikę gry.

* ApplicationModel – przechowuje numer aktualnego poziomu i zarządza jego zmienianiem.
* Ball – Obsługuje zdarzenia związane z odbiciami piłki
* Bonus – Zarządza pojawiającymi się ulepszaniami
* Brick – Inicjuje nowe bloczki, tworzy nowe bonusy
* BrickGenerator – Ustawia początkowe bloczki zależnie od aktualnego poziomu
* Exit – Wychodzi z gry
* GameOver – Wyświetla wynik na koniec gry
* GoToMenu – Przechodzi do menu
* Lives – Zarządza życiami gracza
* Racket – Pozwala na porusznie rakietką
* Score – Przechowuje punkty gracza
* SelectLevel – Pomaga w wybraniu poziomu
* StartGame – Rozpoczyna rozgrywkę

# Diagram klas



# Diagram zależności obiektów

Na diagramie są zaznaczone wszystkie obiekty wraz z zależnościami.

# Zrzut ekranu z gry

