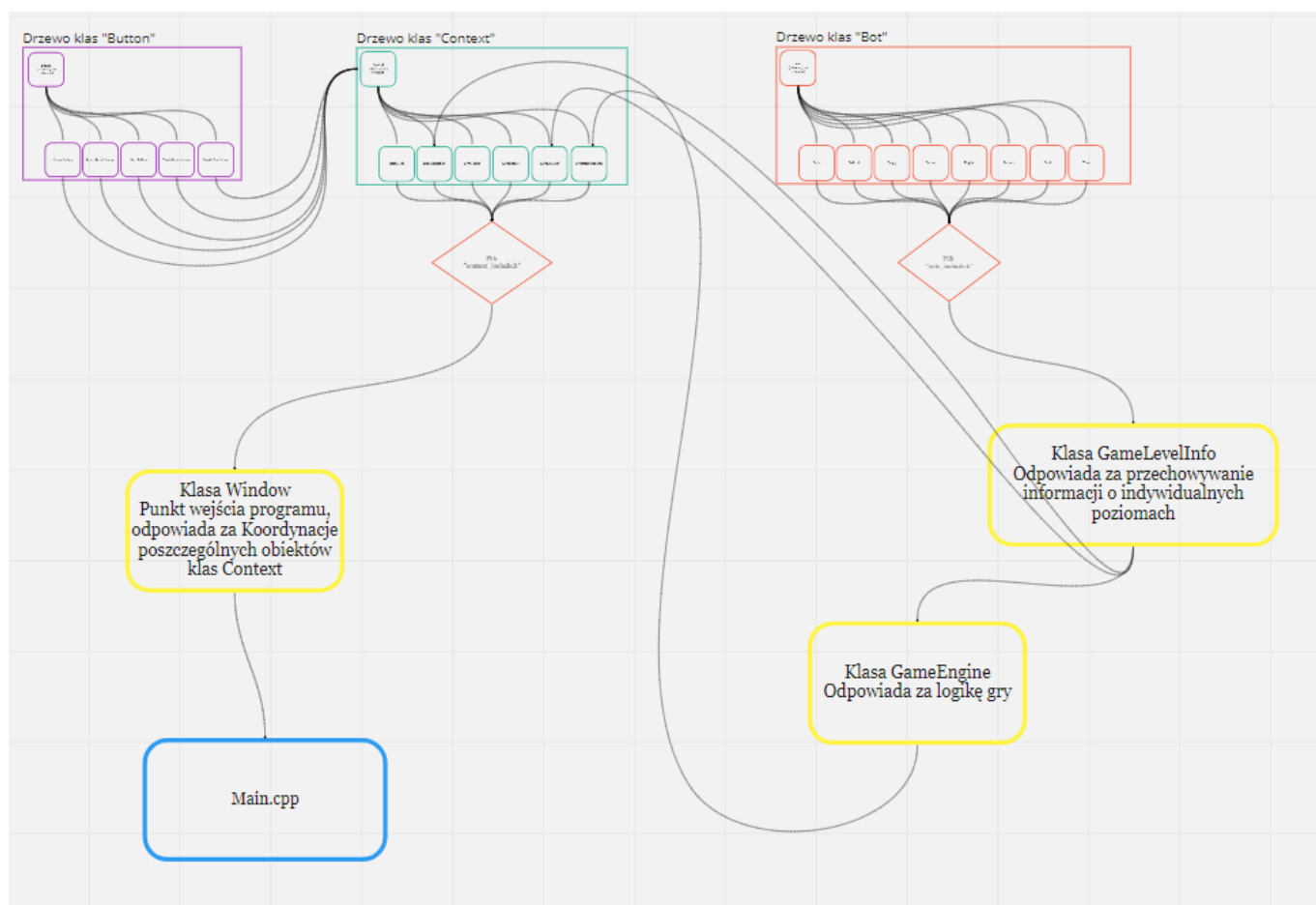


Block v2

Gra Block v2 napisana została w języku c++ standardzie 11+, kompilowana przy użyciu kompilatora [MSVC](#) w wersji 2019.

Schemat klas

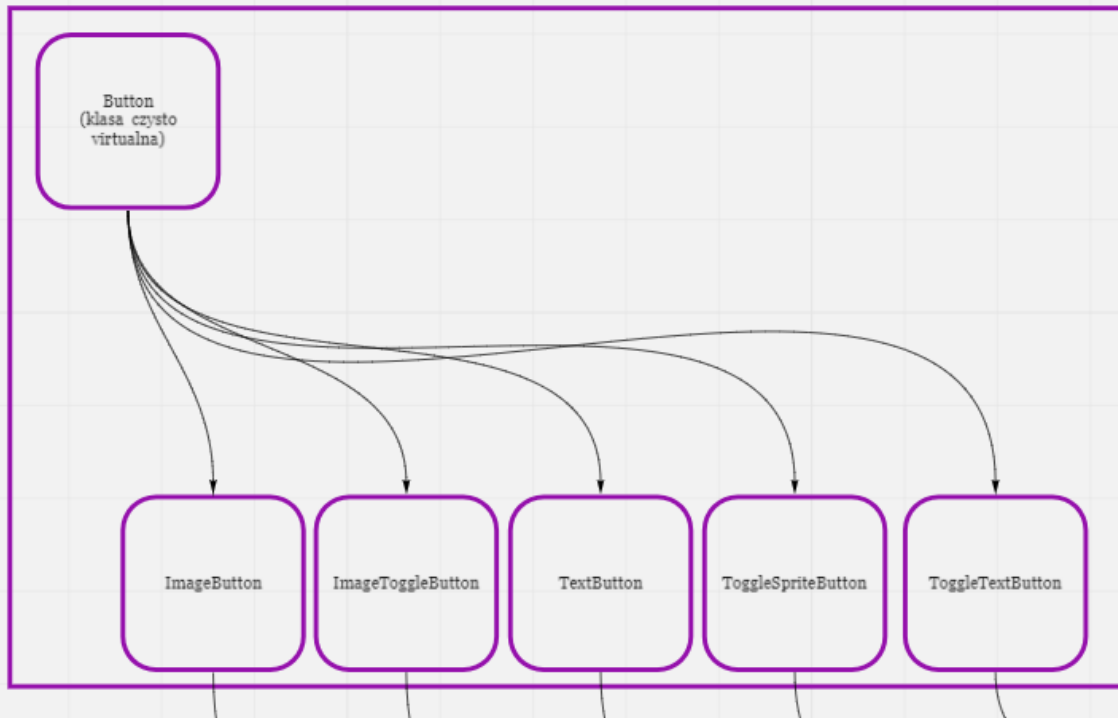
Strzałki zakończone grotem symbolizują dziedziczenie, zakończone okręgiem zawieranie. [Link do wersji online poniższego grafu.](#)



Jak widać na załączonym schemacie projekt można podzielić na trzy drzewa klas, kilka klas grupujących odpowiedzialnych za koordynację elementów i dodatkowe struktury pomocnicze.

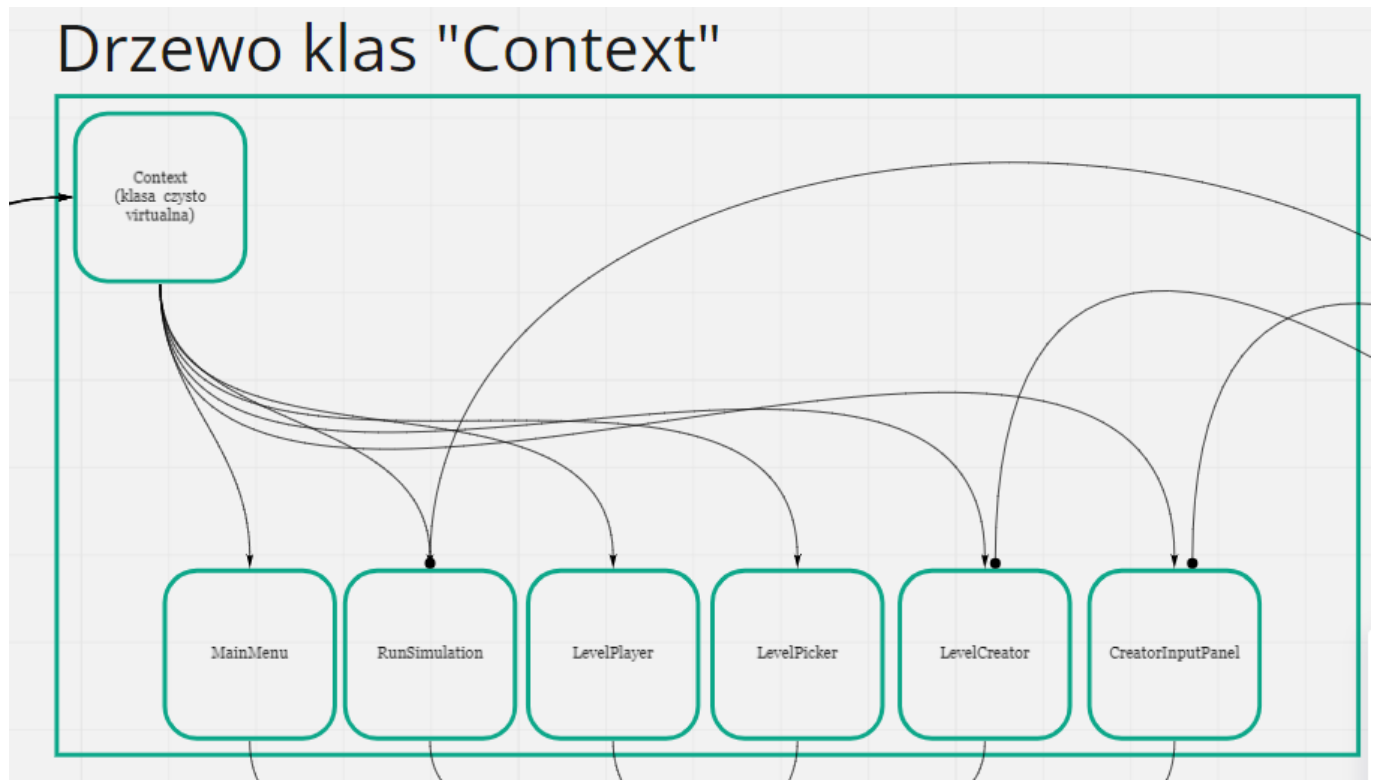
Drzewo klas "Button"

Drzewo klas "Button"



Odpowiadają za reakcje na informacje wprowadzane przez użytkownika, są ściśle związane z biblioteką SFML.

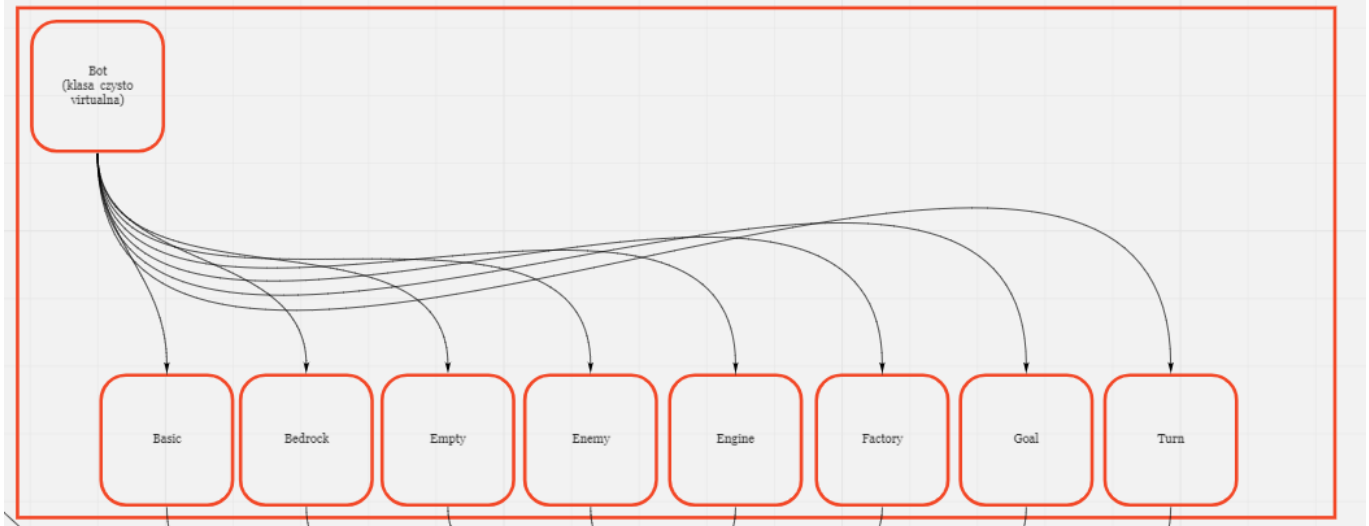
Drzewo klas "Context"



Obsługują poszczególne okna aplikacji, bezpośrednio pisane pod współpracę z biblioteką SFML.

Drzewo klas "Bot"

Drzewo klas "Bot"



Niezależne od żadnej z bibliotek, stanowią logiczną podstawę silnika gry. Do poprawnego funkcjonowania nie wymagają informacji o peryferiach.

Silnik gry

Klasa GameEngine zarówno, jak i Level info, nie mają wiedzy o sposobie ich używania, istnieją tylko jako logiczne obiekty, nie wymagają przez to zewnętrznych bibliotek do funkcjonowania.

Plik wejściowy aplikacji

```
//  
// Created by Piotr Drabik on 14.08.2021.  
//  
  
#include "sfml_window/window.h"  
  
int main() {  
  
    sfml_window::Gui sin;  
  
    return 0;  
  
}
```

Tak wyglądać powinien plik mian.cpp używający biblioteki Block v2.