

- Создать "шаблонное" приложение Qt Widgets.
- Разработать классы объектов, необходимых для игры, в частности: платформа, мяч, блок, основной класс игры.
- В классах объектов должны быть методы установки и получения координат, изображения и размера (если нужно), должны быть функции перехода в начальное состояние.
- Для класса "мяч" необходимо реализовать функцию движения.
- Код должен быть написан в одном стиле, с соблюдением форматирования, правил именования переменных, классов и функций.