

Щука А.

Создание проекта на Qt. Разработка класса Platform (платформа, которую передвигает игрок). Реализация функций: движение платформы, "геттеры и сеттеры" для изображения, координат, функция сброса состояния.

Сергеев А.

Подбор изображений для объектов. Разработка класса Brick (блок, который игрок должен разбивать). Реализация функций: проверка и установка на "уничтожение" блока, "геттеры и сеттеры" для изображения, координат, размера.

Николаева М.

Разработка класса Ball (шарик, который отбивает игрок). Реализация функций: сброс состояния, функция движения шарика, "геттеры и сеттеры" для изображения, координат, размера.

Мельникова О.

Разработка архитектуры классов и распределение задач внутри бригады. Форматирование кода. Разработка класса игры (без реализации функций).