**Gra ping-pong**

Naszym celem było stworzenie retro gry ping-pong. Prace nad grą rozpoczęliśmy od zrobienia listy rzeczy, które będziemy musieli użyć w naszym projekcie tj. różnego rodzaju funkcje, biblioteki, itp., a w szczególności nauki zasad działania oraz obsługi biblioteki SFML. Na swojej drodze napotkaliśmy wiele różnego rodzaju przeszkód, (gdyż tworząc nasz projekt uczyliśmy się niektórych rzeczy od podstaw) przykładowo program się kompilował, lecz nie działał poprawnie, np. piłeczka odbijała się tylko w jednym kierunku i leciała po tej samej trajektorii, czy też kolizje paletek nie działały.

**Sterowanie:**

-Gra przeznaczona jest dla dwóch graczy:

Gracz1: Klawisz "W", klawisz "S",

Gracz2: Strzałka w górę, Strzałka w dół.

**Napotkane problemy:**

-zła trajektoria i poruszanie się piłeczki - ROZWIĄZANE

-niedziałające kolizje paletek - ROZWIĄZANE

-próba napisania działającego menu - NIEUDANE\*

\*Chcieliśmy dodać menu do naszej gry w którym gracz mógłby po prostu włączyć grę, lub modyfikować głośność itp. w ustawieniach. Rozwiązania szukaliśmy w internecie tj. na forach i różnego rodzaju blogach, lecz nie udało się go dodać.

-kulka po zdobyciu punktu nie wraca na środek a gra się nie restartuje - NIEUDANE\*

\*jak przy każdym problemie szukaliśmy rozwiązania w internecie, a niekiedy w książkach do c++, lecz jako osoby które nie wiedzą wszystkiego nie zdołaliśmy tego naprawić :/