

Breakout

Instrukcja do gry

```
// kompilacja: g++ main.cpp app.cpp racket.cpp ball.cpp brick.cpp level.cpp random.cpp  
playingstate.cpp menustate.cpp settingsstate.cpp -o sfml-app -lsfml-graphics -lsfml-window -lsfml-  
system  
//uruchomienie programu: ./sfml-app
```

Obsługa gry

Po uruchomieniu gry wyświetla się interfejs GUI. Użytkownik strzałkami wybiera jedną z opcji „Play”, „Settings” lub „Exit”. Wybranie danego pola potwierdzamy klawiszem ‘Enter’

- Wybranie „Play” powoduje uruchomienie gry.
- Wybranie „Settings” powoduje wyświetlenie się nowego okna w którym mamy do wyboru 3 poziomy trudności: „Easy”, „Medium” oraz „Hard”. Do poprzedniego ekranu wracamy klikając przycisk ‘Esc’.
- Wybranie „Exit” powoduje zamknięcie okna i całego programu. Możemy go również opuścić klikając przycisk „X”.

Pozostała część dokumentacji

Wszystkie pozostałe niezbędne elementy dokumentacji wygenerowaliśmy automatycznie za pomocą programu Doxywizard.