Samostalno sam radila na projektu [**Catch**](https://docs.google.com/document/d/1QU2Qv3LQVhJp9Sfk_21i31V2-HpuZjMJ/edit#heading=h.61ljf8o88nmg)**,** odnosno na njegovoj doradi studentica Anamarie Čičak i Andree Jurić iz akademske godine 2022/23.

Dodan je padajući objekt (ruka) koji poveća košaru na 5 sekundi, a zatim ju vrati na početnu veličinu. Ako se uhvati više padajućih objekata za povećanje košare u vremenskom razmaku manjem ili jednakom 5 sekundi, košara se neće dodatno povećati nego će ostati povećana duže vremena. Dodan je padajući objekt (zvijezda) koji donosi više bodova. Dodan je padajući objekt (štit) koji čine bombe neutralnim na 5 sekundi. Dodana je podigra “Catch only cupcakes!” gdje se dobiju bodovi samo ako se uhvati cupcake (i dalje se mogu hvatati posebni objekti kao što su srce, zvijezda itd.), a ako se uhvati neka druga hrana gubi se život (dakle, ako se ne uhvati nešto što nije cupcake, ne gubi se život). Dodani su posebni zvukovi za svaki “posebni” padajući objekt (onaj koji nije hrana). Dodan je gumb za pauziranje/pokretanje igre.

Mogla bi se dodati mogućnost odabira pozadinske slike, pozadinske glazbe, izgleda košare i slično. Moglo bi se dodati još tipova padajućih objekata (objekt koji uzrokuje pad 5 bombi odjednom ili 5 srca odjednom, objekt koji povećava brzinu pada objekata, objekt koji uzrokuje instantno gubljenje svih života, objekt koji uzrokuje gubitak određene količine bodova). Mogao bi se izmijeniti način pada nekih objekata (umjesto da padaju ravno odozgo prema dolje neki bi mogli vibrirati pri padu ili padati krivudavo odozgo prema dolje).