

Zadanie

Na podstawie zrealizowanego wspólnie projektu Kulki należy opracować rozszerzenie funkcjonalne klasy Kulka:

1. Opisać nowe zasady działania obiektów klasy Kulka.
2. Zmienić definicję klasy.
3. Przetestować rozwiązanie.

Przykładowe rozszerzenia klasy Kulka:

- Po określonej liczbie zderzeń z innymi kulkami, kulka powinna zniknąć z ekranu.
- Podzielić kulki na dwie kategorie, zderzenie z kulką pierwszej kategorii powoduje zmianę koloru kulki, a po zderzeniu z kulką drugiej kategorii zmniejsza się rozmiar kulki.
- Wprowadzić na ekranie dodatkowe przeszkody i kulka powinna odbijać się od tych przeszkód.