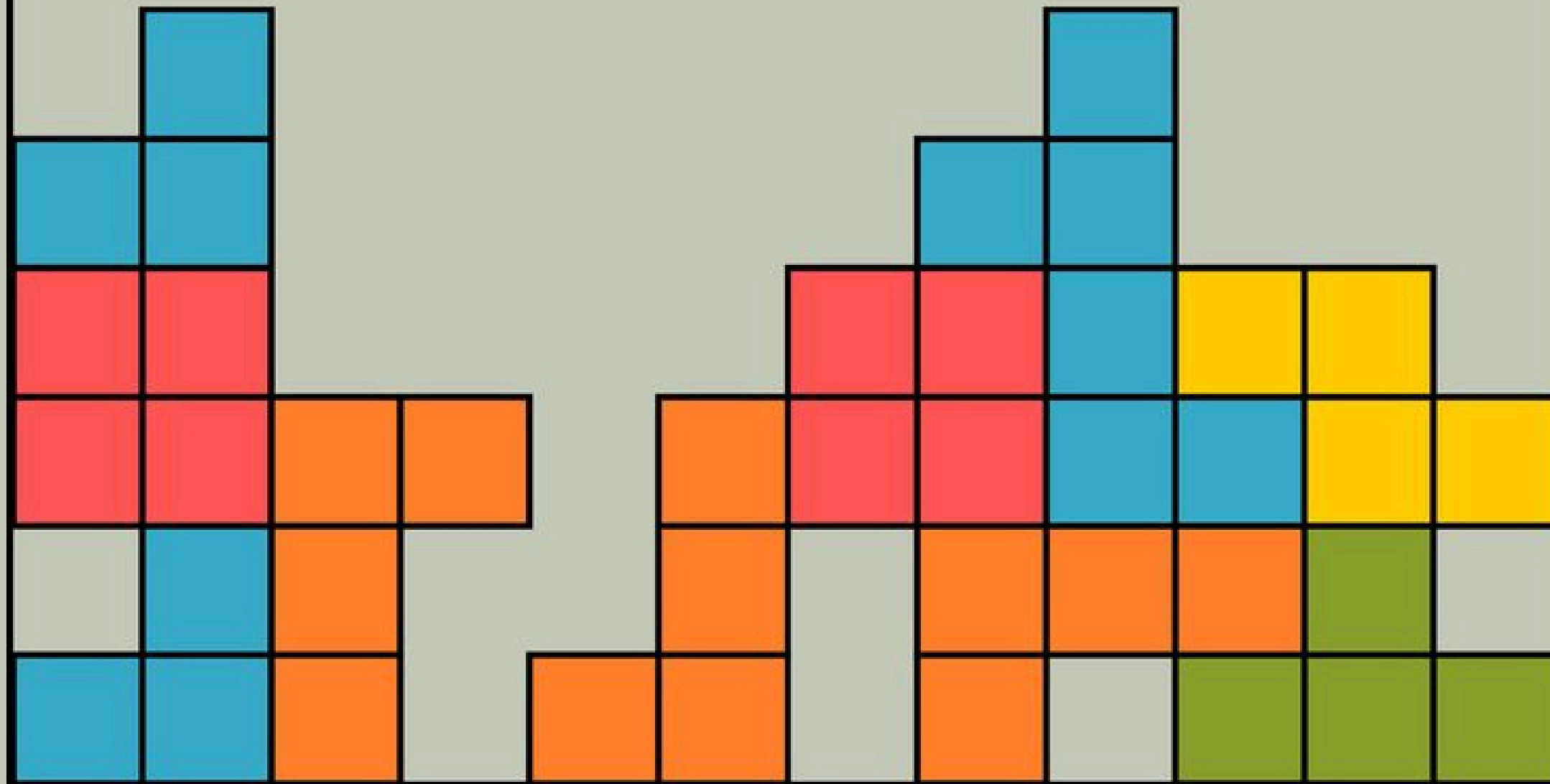
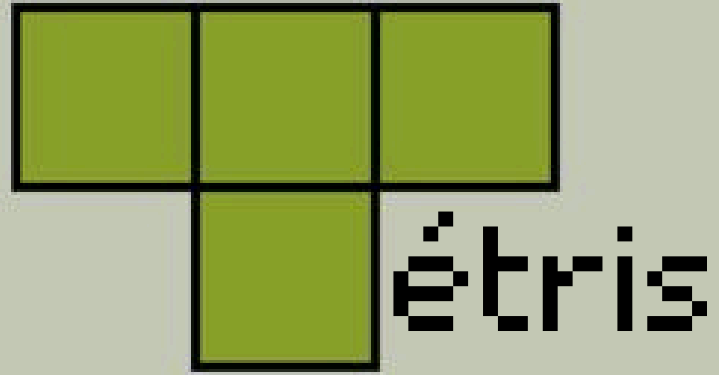


LEVEL: 6

SCORE: 5803



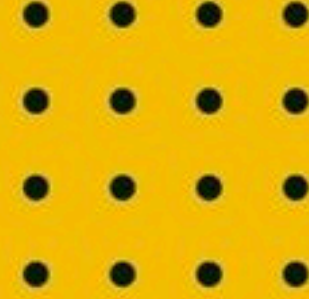
POWER ON

BATTERY FULL

commandes du jeu
test du jeu
problèmes
rencontrés
possibles
améliorations

▶ START GAME

GAME BOY ADVANCE SP



Comment marche le jeu

SCORE

```
# Différentes formes de tetris
SHAPES = {
    "I": [(0, 1), (1, 1), (2, 1), (3, 1)],
    "O": [(0, 0), (1, 0), (0, 1), (1, 1)],
    "T": [(1, 0), (0, 1), (1, 1), (2, 1)],
    "L": [(0, 0), (0, 1), (0, 2), (1, 2)],
    "Z": [(0, 0), (1, 0), (1, 1), (2, 1)],
    "S": [(0, 1), (1, 1), (1, 0), (2, 0)],
    "J": [(0, 0), (0, 1), (0, 2), (1, 0)],
}
```

```
def update_score(self, lines):
    """
    Met à jour le score et le
    niveau.
    """
    self.score += lines * 100
    self.score_label.config(text=f"Score: {self.score}")

    # Vérifie si le joueur a
```

```
        Efface les lignes complètes et
        met à jour le score.
    """
    lines_cleared = 0
    for y in range(GRID_HEIGHT):
        if all(self.grid[y]):
            del self.grid[y]
            self.grid.insert(0,
                [None for _ in range(GRID_WIDTH)])
            lines_cleared += 1
    self.update_score(lines_cleared)
```

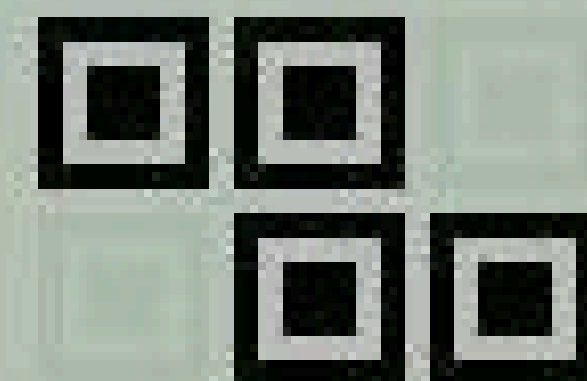
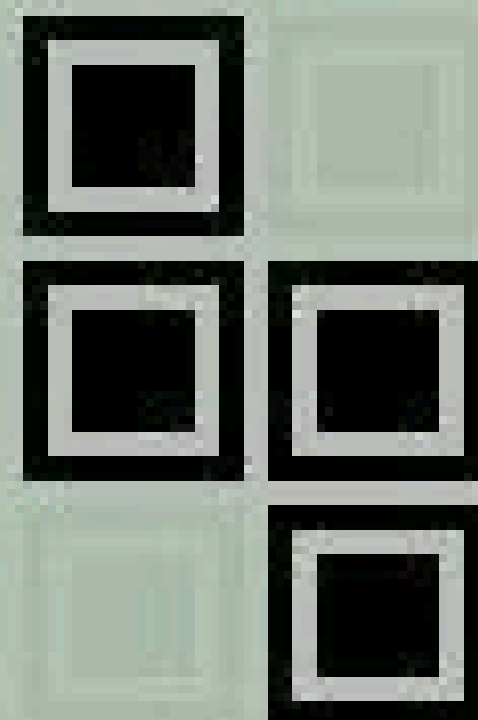
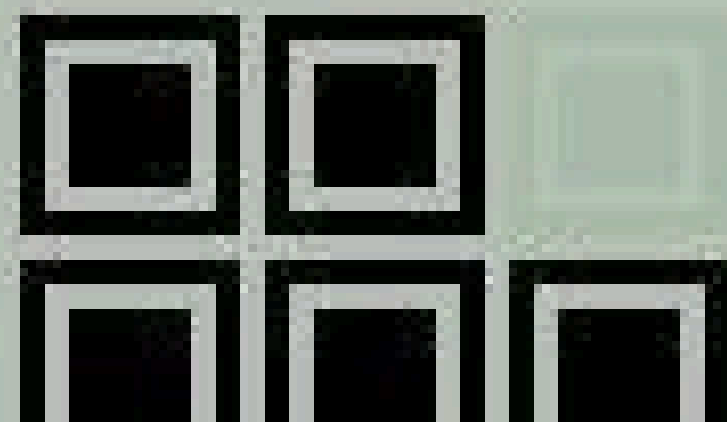
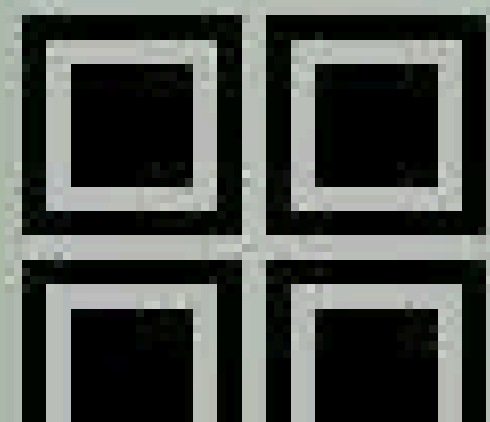


fonctionnalités

```
# Demarrer le jeu
self.spawn_piece()
self.update()
self.root.bind("<Left>", lambda event: self.move_piece(-1))
self.root.bind("<Right>", lambda event: self.move_piece(1))
self.root.bind("<Down>", lambda event: self.move_piece(0, 1))
self.root.bind("<Up>", lambda event: self.rotate_piece())
self.root.bind("<p>", lambda event: self.toggle_pause())
self.root.bind("<n>", lambda event: self.start_game())
```

- 🎮 Commandes du jeu
- Flèche gauche (←) : Déplace le bloc vers la gauche.
- Flèche droite (→) : Déplace le bloc vers la droite.
- Flèche bas (↓) : Fait descendre le bloc plus rapidement.
- Flèche haut (↑) : Fait pivoter le bloc.
- R : Recommence la partie au niveau actuel après un Game Over.
- N : Redémarre une nouvelle partie depuis le niveau 1.

Démonstration



W E E D



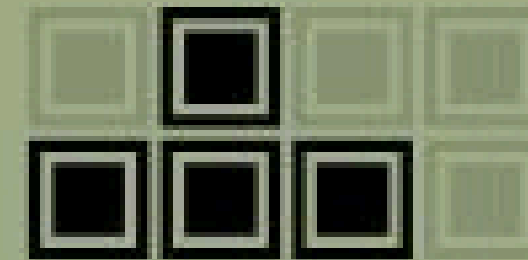
TETRIS

Problèmes rencontrés

2

- Mettre les records
- Fond musical

Next



```
# Jouer le son de changement de niveau  
# playsound("level_up.mp3") # Jouer le son
```

```
def display_high_score(self):  
    """  
    Met à jour le Label du meilleur score.  
    """  
    self.high_score_label.config  
    text=f"Record: {self.high_score} par {self.high_score_pseudo}"
```

Rotation