# JAVA PROJEKT (TETRIS)

## Predlog projekta

* Ustvarila bova igralno polje v obliki pravokotnika (10 x 20 kvadratkov), v katerega igralec vstavlja nakljujčno izbrane kose različnih oblik, ki so sestavljeni iz štirih kvadratkov.
* Poleg tega bo polje, kjer bo vsebovan trenuten rezultat igralca in oblika kosa, ki ga bo uporabnik vstavil v igralno polje
* Še eno polje bo sestavljeno iz gumba pause, kjer igralec lahko zaustavi igro in gumba reset, kjer lahko uporabnik resetira igro

## Glavne funkcionalnosti rešitve

* Kosi sestavljeni iz štirih kvadratkov postopoma padajo proti dnu pravokotnika oblike 10 x 20. Igralec lahko premika bloke v smeri levo ali desno ter zavrti kose s premikom miške na različne kvadratke.
* Igralec mora zbrati čim večji rezultat s tem, da zapolni vse kvadratke v vodoravni smeri in tako dobi določeno število točk k skupnemu rezultatu. Igra se konča, ko kakšen izmed kosov doseže ali preseže vrh igralnega polja.
* Igra bo sestavljena le za enega igralca

## Terminski plan projekta

* Prvi teden: Sestavljanje glavnih razredov
* Drugi teden: Ustvarjanje GUI
* Tretji teden: Delovanje igre
* Četrti teden: Testiranje in urejanje programa

## Člani razvojne ekipe

* Adnan Pajalić in Jurij Zamar Kodelja

## GitHub povezava

* https://github.com/AdnanPajalic/Java-Tetris.git