

M06 UF2 TETRIS

1. Tasques realitzades.

- Tasca 1

La primera tasca era senzilla i no va suposar molts problemes.

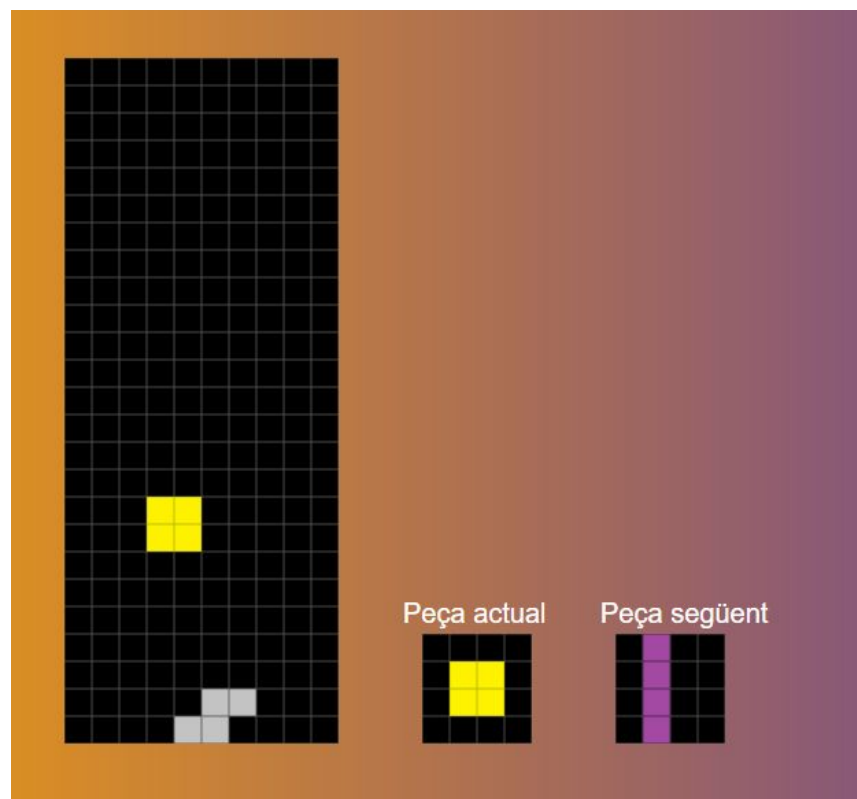
Bàsciamment, vaig pensar com seria l'estructura del tetris i quines funcions s'haurien de crear.

- Tasca 2

Crear l'objecte peça tampoc era massa complicat, però havia de pensar i desenvolupar quines funcions hauria d'utilitzar per fer que la peça es pugui moure com en el joc real. Finalment, vaig optar per 3 funcions: moureDreta, moureEsquerra i rotarPeça.

- Tasca 3

Aquesta tasca va ser la més difícil per mi, ja que em vaig estar la majoria del temps intentar aconseguir que la peça es frenés cada cop que es xocava. Finalment, ho vaig aconseguir.



- Tasca 4

La tasca 4 també tenia bastants dificultats. Fer que la peça es mogués no era difícil, però el verdader repte era comprovar si la peça es podia

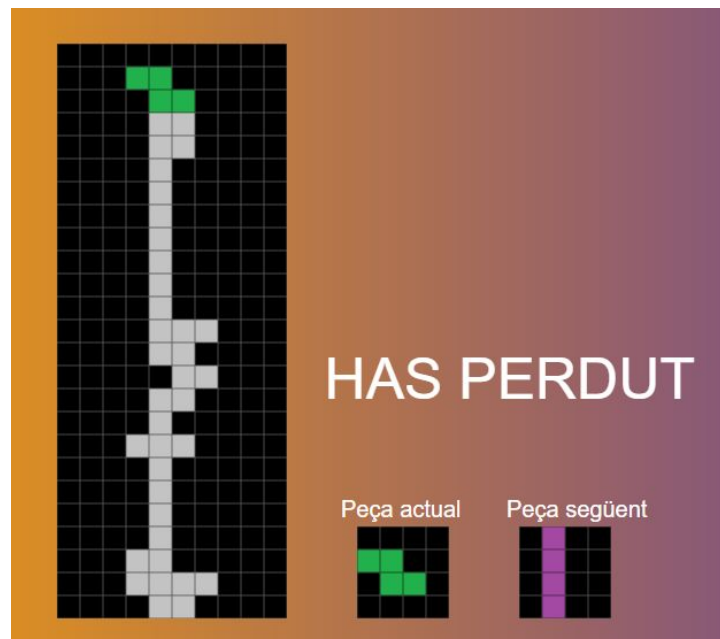
mourer o si podia rotar. Al final, les funcions no funcionen gairebé del tot bé, però encara així tot va bé.

- Tasca 5

Aquesta tasca va ser molt senzilla. Només havia de calcular quan una fila del tauler estava completament gris. Quan això passa, les demés files baixen i esborren la d'abaix.

- Ampliacions

La primera ampliació que vaig fer va ser pintar les peces, cadascuna d'un color diferent. La segona ampliació va ser fer que es pugui perdre el joc. Això passa quan ja no es poden col·locar més peces:



Per últim, vaig aplicar una mica de CSS per decorar la pantalla i fer que tot es vegi d'una manera més bonica i visual per al jugador.