**Техническое задание**

**Тема**: Тетрис

**Команда разработчиков**:

* Альхимович Артур ИП-713
* Граф Александра ИП-713
* Лысевич Анна ИП-714

**Функциональность проекта:**

Операционная система: Linux. Реализация игры выполнена с использованием псевдографики. Тетрис служит для развлечения пользователя и развития логического мышления. При запуске программы открывается меню, в котором есть три пункта: «Начать игру», «Правила игры» и «Выход».

**Правила и реализация:**

Случайные фигурки падают сверху в стакан 10x20. В полёте игрок может поворачивать фигурку вокруг своей оси и двигать её по горизонтали. Также можно «сбрасывать» фигурку, то есть ускорять её падение, когда уже решено, куда фигурка должна упасть. Если заполнился горизонтальный ряд из 10 клеток, он пропадает и всё, что выше него, опускается на одну клетку вниз. Игра заканчивается, когда новая фигурка при своём появлении полностью не влезает в стакан. Игрок получает очки за каждый заполненный ряд, поэтому его задача - заполнять ряды. По мере увеличения очков увеличивается скорость падения фигур.

**Управление:**

Клавиши: «Esc», «Left», «Right», «Up», «Down»- Вводятся в процессе игры в режиме реального времени. Данные переменные организованы в виде символьных переменных. Кнопка «Esc» останавливает игру и выходит из неё, «Left» двигается падающие фигурки влево, «Right» передвигает их вправо, «Up» поворачивает вокруг своей оси по часовой стрелки, «Down» ускоряет падение фигуры.

**Интерфейс приложения:**

Программа работает в не интерактивном режиме. Элементы интерфейса: фигуры разных цветов и формы, которые крутятся по часовой стрелки, двигаются влево и вправо.

**Виды фигур:**

