**Пояснительная записка к проекту**

Тетрис на Pygame

Выполнил: Шмараев Артём

Идея проекта.

Разработать полноценную игру, в которой можно было играть вдвоём.

В игре можно играть как вдвоем так и одному.

**Реализация**

Игра работает оптимизирована в разрешение 1920 на 1080 пикселей

def load\_image: загружает картинки (спрайты)

Class Particle: класс частиц (эффектов)

def update: обновляет положение частиц

def create\_particle: создает частицы объекты класса particle

Class Piece: класс блока для тетриса, имеет свои размеры, и положение

Class Tetris: Самый главный класс программы, который отвечает за создание тетриса

def create\_grid: создает массив поля тетриса (хранит данные о цвете каждой клетки)

def convert\_shape\_format: функция возвращающая местоположение активного блока

def valid\_space: проверка на пустоту

def check\_lost: проверка на поражении

def get\_shape: создании новой фигуры

def draw\_text\_middle: написание текста по центру

def draw\_grid: рисование сетки

def clear\_rows: отчистка ряда при сборе целой линии

def draw\_next\_shape: отрисовка следующей фигуры

def update\_score: обновление очков при загрузке игры

def max\_score: обновление рекорда

def draw\_window: рисование окна и сопутствующих фигур

def main: основная функция которая вызывает остальные функции

Class Duo: класс для игры вдвоём, наследуется от класса тетрис

def mein: основная функция которая вызывает остальные функции

def main\_menu: основная функция всей программы