**Snaketris/Змейтрис(2024)**

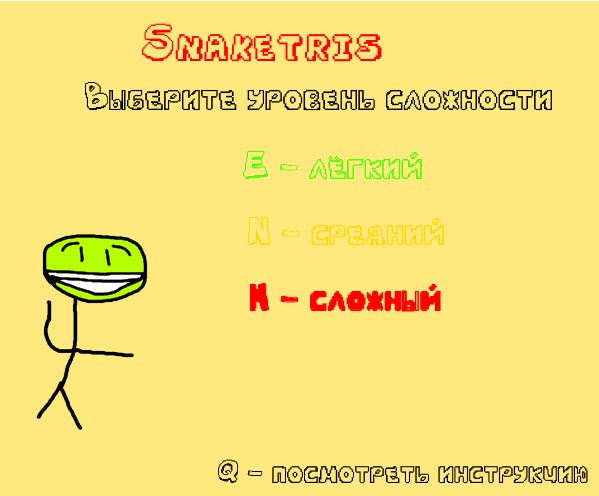
Автор – Толстых Всеволод Андреевич

**Описание идеи** – Реализовать игру, имеющую элементы “Змейки” и “Тетриса”

**Описание реализации** – Было создано приложение через pygame, использованы также random, sys,использованы классы clock, SysFont, разработан класс board, использованы функции draw и т.д.

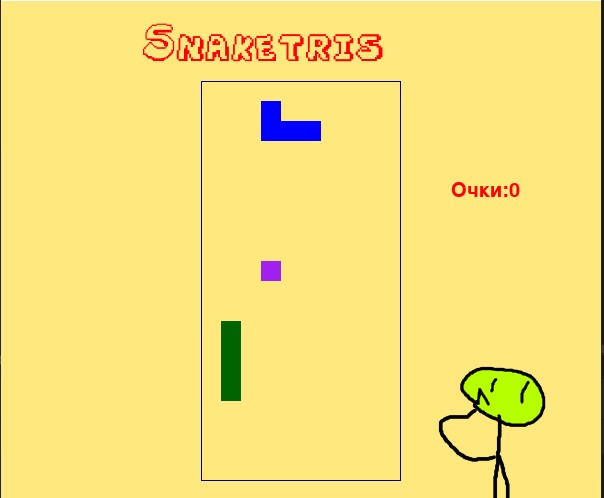
Через sqlite3 и os также реализовано сохранение результатов в таблицах и показан лучший результат

**Описание технологий + необходимые для запуска библиотеки** – clock для смены времени, draw, fill для визуальных изменений, event для обработки нажатия клавиш, написаны функции для отрисовки блоков и тетрамино.



Стартовый экран с выбором уровня сложности.

Стартовый экран и сама игра – различные циклы, экран проигрыша – цикл внутри обычной игры. Перемещение реализовано через класс сетки, где каждая либо пустая, либо содержит определённый цвет, коллизии реализованы через неё же. При проигрыше можно сохранить очки, имя пользователя вводится, результат сохраняется в sql-таблица. Присутствуют декоративные элементы – задний фон, спрайты, анимация, есть выбор уровня сложности(уровень сложности влияет на то, как быстро падают фигуры). Присутствует механика комбо(когда игрок зачищает несколько рядов за раз  
Необходимые Библиотеки – pygame, random, sys, os, sqlite3



Игровой процесс



Экран проигрыша