

# Разработка клона игры «Тетрис»

Отчет о проектной работе по курсу «Основы информатики и программирования»

---

Киселев Данила

27 июня 2021

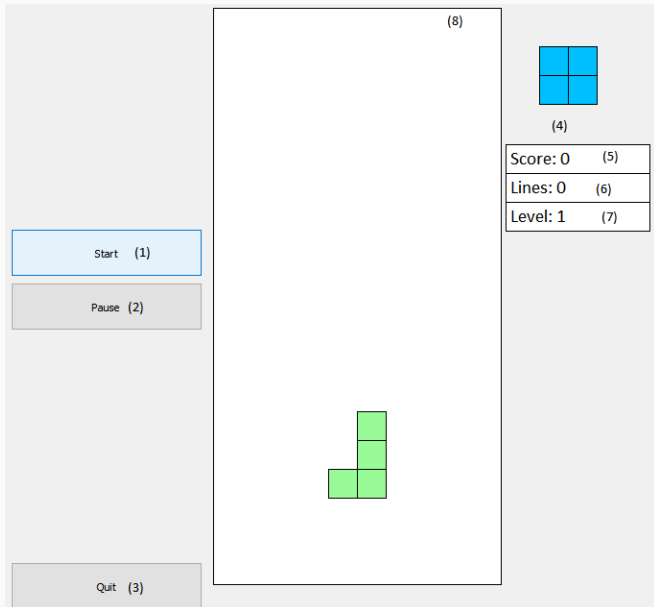
1. Разработать рабочий клон игры «Тетрис»

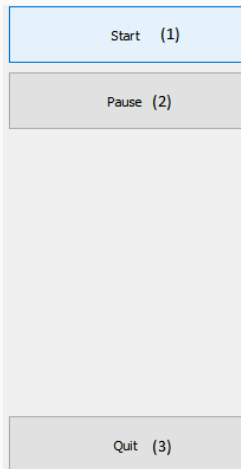
2. Задачи:

- Создать интерфейс игры
- Реализовать логику игры
- Связать интерфейс и игровую логику

1. Написать простую реализацию игры «Тетрис»;
2. Возможность с помощью интерфейса запускать/перезапускать игровой процесс, приостанавливать его.
3. Возможность продолжительно играть в тетрис

1. `main.cpp` - файл с кодом, отвечающий за запуск программы
2. `mainwindow.h` - заголовочный файл главного окна
3. `mainwindow.cpp` - файл, содержащий функциональность главного окна
4. `GameplayArea.h` - заголовочный файл игрового поля и поля статистики
5. `GameplayArea.cpp` - файл, содержащий функциональность игрового поля





1. Старт игры
2. Пауза
3. Выход



(4)

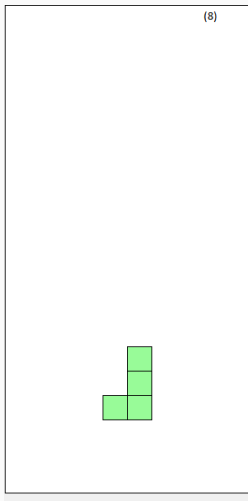
Score: 0	(5)
Lines: 0	(6)
Level: 1	(7)

4. Следующий блок

5. Кол-во очков

6. Убранные линии

7. Уровень (сложность)



## 8. Основное игровое поле

Управление на стрелочках:

- Вверх - поворот фигурки
- Влево, вправо, вниз - движения в соответствующие стороны
- Пробел - спуск фигурки на самое дно





**Спасибо за внимание!**