Процесс создания игры Tetris.

Я решил, что буду делать тетрис в классическом виде. В игре присутствую только 4 тетрамино (фигуры падающие с верху). А также присутствует функция паузы и строка состояния, в котором пишется основная информация: количество очков и состояние игры (gameover). В коде испоьзовались ***QtCore.QBasicTimer*()** для создания игрового цикла, а тетромино были нарисованы при помощи ***QPainter и QColor.*** Код содержит четыре класса: Tetris, Board, Tetrominoe и Shape. ***Класс Tetris*** организовывает игру. ***Board*** – это игровой алгоритм. ***Класс Tetrominoe*** содержит имена всех частей тетриса и ***класс Shape*** содержит код для частей тетриса.

Я конечно же сыграл в эту игру, конечно это не современная игра 2020 года, но чтобы чисто убить время можно поиграть.