Пояснительная записка

Название проекта: Tetris

Аннотация: Реализация всем известной игры на базе WPF.

Адрес репозитория: [https://github.com/Creepydoll01/WPFTetris](https://vk.com/away.php?to=https%3A%2F%2Fgithub.com%2FCreepydoll01%2FWPFTetris&cc_key=)

Команда:   
  
Старухин Никита Вячеславович ББИ 166 - Основная внутриигровая логика.   
  
Сновский Александр Юрьевич ББИ 166 - Интерфейс, WPF.

Структура:

Решение состоит из нескольких проектов:

1. FigureClasses - состоит из базового класса Figures и его наследников, каждый из которых реализует определенную фигуру. Присутствует класс FiguresFactory, отвечающий за создание новых объектов-фигур
2. BrickClass - состоит из класса Brick, объектами которого являются "кирпичики", из которых состоит как каждая фигура, так и игровая сетка в целом
3. TetrisLogic - включает в себя внутреннюю логику игры. Присутствуют следующие классы:
   1. CollisionManager - класс, отвечающий за обработку столкновений фигур при движении.
   2. MoveFigures - класс, отвечающий за реализацию движения фигуры по игровому полю.
   3. TetrisGrid - класс, отвечающий за обработку непосредственно игрового поля - его инициализацию и обновление
4. ConsoleImplementation - представляет собой простейшую реализацию игры с использованием консоли. За логику отвечают члены TetrisLogic, в самом проекте присутствуют классы, отвечающие за отрисовку игровых элементов в консоли.
5. WPFUI - представляет собой непосредственно реализацию игры с использованием WPF. Присутствуют следующие классы:
   1. UI - класс, отвечающий за обработку происходящего на экране - отрисовку интерфейса и игровых событий.
   2. Game - класс, служащий связующим звеном между логикой и интерфейсом. Члены этого класса используют методы TetrisLogic для обработки логики, а также методы UI для отрисовки.