



Facultad de
Ingeniería
UNAM



Universidad Nacional
Autónoma de México

MANUAL DE USUARIO

M.I. Luis Sergio Durán Arenas

Estructura y Programación de Computadoras



Universidad
Nacional
Autónoma de
México

Carranza Ochoa José David
Morales Ortega Carlos
Ramírez García Diego Andrés
16 de Enero del 2023
Semestre 2023-1
Grupo 04



Contenido

Propósito.....	1
Objetivo del manual	1
1. Consola de Juego	1
2. Tipos de tetronimos	2
3. Juego	2

Propósito

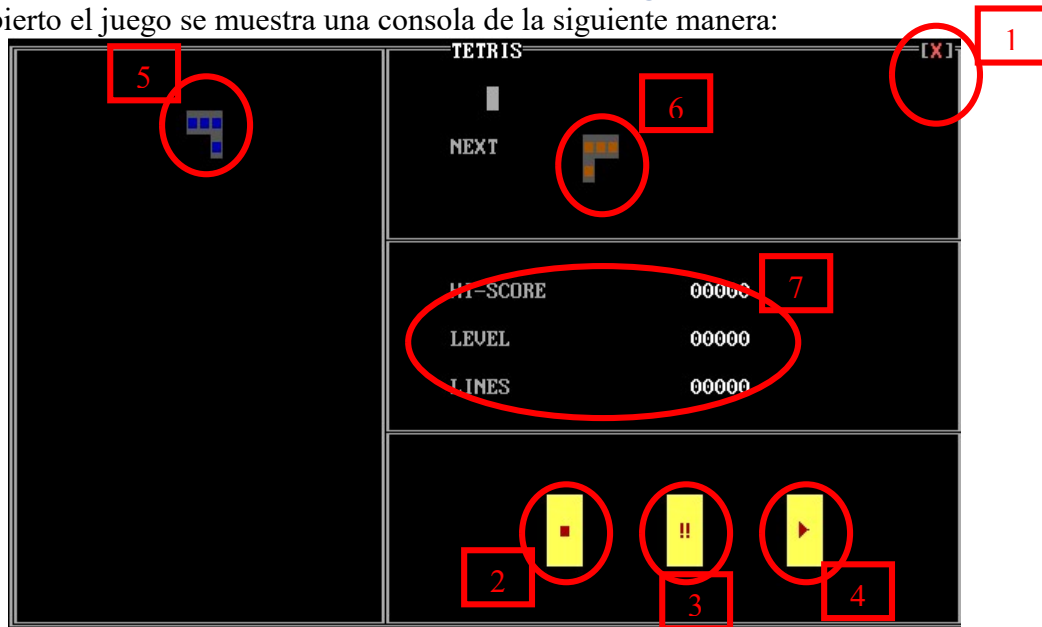
El propósito de este Manual es facilitar al usuario el manejo del juego Tetris.

Objetivo del manual

Este manual trata de cómo utilizar el juego Tetris, familiarizar al usuario con el entorno del juego, dar a conocer las piezas básicas del juego y guiar al usuario en la interacción con el juego y pueda jugarlo de manera correcta.

1. Consola de Juego

Una vez abierto el juego se muestra una consola de la siguiente manera:



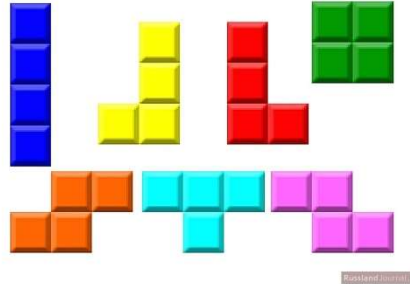
Dentro de ella podemos apreciar lo siguiente:

1. Botón para cerrar el juego
2. Botón de stop
3. Botón de pause
4. Botón de play
5. Figura actual, con la cuál se jugará
6. Figura siguiente, la cuál será la siguiente figura con la que se jugará
7. Sección de puntajes, nivel y líneas

2. Tipos de tetronimos

En el Tetris clásico, existen 7 tipos de tetronimos.

- **I-blocks**
- **O-blocks**
- **L-blocks**
- **J-blocks**
- **S-blocks**
- **Z-blocks**
- **T-blocks**



3. Juego

Objetivo: formar la mayor de líneas horizontales con las piezas

1. Una vez comenzado el juego una pieza y el usuario no podrá impedir esta caída
2. El usuario puede rotar la pieza (0° , 90° , 180° , 270°) en sentido horario o antihorario, para ello deberá presionar las teclas:
 - “d”, en caso de querer rotar a la derecha
 - “a”, en caso de querer rotar a la izquierda.



3. El usuario puede desplazar la pieza que esta cayendo a la izquierda o derecha, para ello deberá presionar las teclas:
 - “flecha derecha”, en caso de querer desplazar a la derecha
 - “flecha izquierda”, en caso de querer desplazar a la izquierda



4. Los pasos anteriores permiten al usuario poder colocar la pieza en algún lugar de su elección.
5. Una vez la pieza haya llegado al límite inferior del área de juego, esta se quedará colocada en el lugar asignado por el usuario y la **pieza next**, pasará a ser la pieza en juego.
6. Cuando las piezas forman una o varias líneas horizontales completas, estas líneas desaparecerán, dejando libre el espacio para jugar y aquellas piezas que se encuentren arriba se desplazarán hacia abajo.
7. El juego termina cuando las piezas se amontonan hasta llegar al límite superior del área de juego

