DEHON Bruno **Tetris**

PAYEN Astrid

**Présentation :**

Projet : faire un Tetris. Le but est de faire le meilleur score possible et de s’améliorer à chaque partie.

**Fonctionnalités :**

* Quatre écrans :
  + Ecran principal avec la possibilité de démarrer le jeu ou bien de le quitter
  + Ecran du jeu avec la possibilité de faire pause
  + Ecran de pause
  + Ecran de Game Over avec le tableau des scores
  + Ecran de Game Over en faisant échap sans le tableau des scores
* On pourra écrire son nom dans le tableau des scores affichés sur l’écran de Game Over si on fait un score qui se trouve dans le top 10 des meilleurs scores.
* Types de briques :
  + Une brique rose en forme de L inversé de quatre blocs
  + Une brique bleu clair en forme de carré de quatre blocs
  + Une brique verte en forme de Z de quatre blocs
  + Une brique grise en forme de T à l’envers de quatre blocs
  + Une brique jaune en forme de L de quatre blocs
  + Une brique rouge en forme de I de quatre blocs
  + Une brique de bleu foncé en forme de Z inversé de quatre blocs
* Les touches :
  + Les flèches directionnelles gauche/droite permettent au joueur de déplacer la brique vers la gauche ou vers la droite.
  + La flèche directionnelle haut permet au joueur de faire pivoter la brique.
  + La flèche directionnelle bas permet au joueur de faire descendre directement la brique tout en bas pour aller plus vite.
  + La touche *P* permet de faire pause à n’importe quel moment dans le jeu et de reprendre en rappuyant sur *P* une nouvelle fois.
  + La touche *Echap* permet de quitter la partie en cours et de pouvoir en recommencer une nouvelle ou de partir du jeu.
* Les boutons :
  + Le bouton *start* permet de recommencer une partie, on peut appuyer dessus avec la touche entrée du clavier ou bien avec le clic gauche de la souris.
  + Le bouton start permet de quitter le jeu, on peut appuyer dessus avec la touche entrée du clavier ou bien avec le clic gauche de la souris.
  + Lorsque la pause est activée, le bouton pause peut être réactivé en appuyant sur la touche entrée de son clavier ou bien avec le clic gauche de la souris.
* Déroulement d’une partie :
  + Le joueur arriver sur l’écran principal et peut commencer le jeu en appuyant sur le bouton *start*.
  + Le jeu se lance tout de suite et on peut voir en bas à droite la prochaine pièce qui apparaîtra.
  + La brique tombe d’elle-même et plus le temps passera, plus elle tombera vite.
  + Dès que la brique est imbriquée la suivante apparaît en haut au centre.
  + Le joueur augmente son score en imbriquant les briques de tel sorte qu’une ligne soit créée, celle-ci se supprimant au bout d’une seconde.
  + Le joueur peut à tout moment faire pause dans le jeu en appuyant sur la touche *P* de son clavier ou bien la touche *Echap* qui lui fera quitter automatiquement sa partie sans passer par le tableau des scores mais avec la possibilité de rejouer aussitôt ou de quitter le jeu.
* Fin d’une partie :
  + Si le joueur touche le haut de l’écran du jeu avec une brique il perd et l’écran du Game Over apparaît et s’il a fait un score allant dans le top 10 des meilleurs scores, il peut marquer son nom pour inscrire celui qu’il vient de faire.
  + Il peut ensuite soit relancer en appuyant sur le bouton *start*, soit quitter en appuyant sur le bouton *over* respectivement à gauche et à droite en-dessous des scores à gauche de l’écran de jeu.