



From good to great!

Gutes kann noch besser werden,
Sortiments- und Platzierungsoptimierung in einer neuen Dimension.

<https://github.com/HInformatikAG>



Ziel

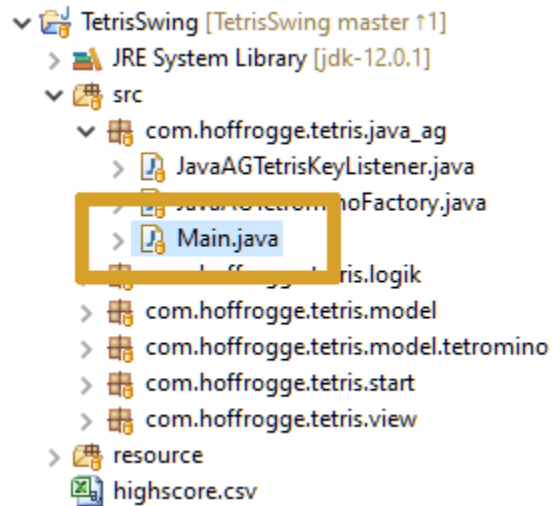
>>> Eure Tetrominos hier <<<



Git pull

- Bitte das TetrisSwing Repository einmal aktualisieren
 - Rechtsklick
 - > Team
 - > Pull

/TetrisSwing/src/com/hoffrogge/tetris/java_ag/Main.java



- Main.java enthält die `public static void main(String[] args)`, die Startmethode des Programms
- Dort wird die `TetrominoFactory` erstellt, die sich um das Erstellen von Spielsteinen kümmert
- Dort wird ein `KeyListener` erstellt, der zum Steuern des Spiels notwendig ist
- Die Quellcodekommentare geben weitere Hinweise
- Aufgabe: Schaut Euch die `JavaAGTetrominoFactory` und den `JavaAGTetrisKeyListener` an und implementiert diese

Tetris Model

Spiel, Spielfeld

- In der Main.java werden auch je eine Instanz von Spiel, Spielfeld, Vorschau und Spielfenster erzeugt
- Spiel kümmert sich um die Logik, d. h. Drehen und Fallen von Steinen, Zählen von Punkten etc.
 - Das Spiel benötigt eine TetrominoFactory und die dazu passenden TetrominoSpielstein(e)
 - Ist eines von beiden nicht korrekt oder nicht vollständig implementiert, wird es zu Fehlern kommen
- Spielfeld kümmert sich um das Zeichnen des Spielfelds und der Spielsteine (die das Spiel verwaltet)
- Vorschau kümmert sich um das Zeichnen des nächsten Spielsteins
- Spielfenster fügt alles zusammen (Spielfeld + Vorschau + Punkte + Level + Reihen)

Vielen Dank!

