



From good to great!

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

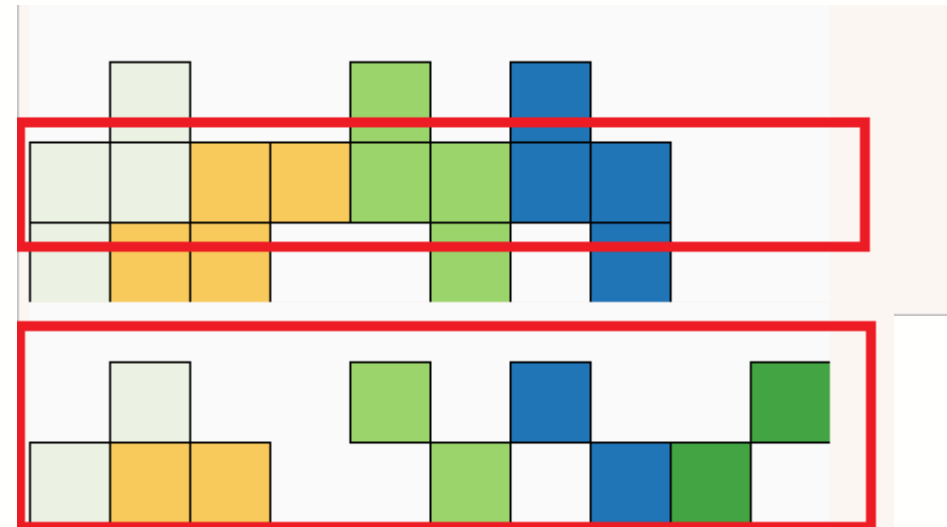
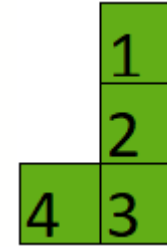
<https://github.com/HInformatikAG>



it-ag@hoffrogge.com

TeilBlock

- Jeder Tetrisspielstein besteht aus vier Quadraten (Teilblock)
- Ein TeilBlock implementiert das Interface TetrominoSpielstein
 - verhält sich also wie ein kompletter Spielstein
 - kann z. B. fallen
- Sobald eine Reihe voll ist und gelöscht wird, entstehen „kaputte“ Spielsteine
- Es ist einfacher, nur noch die Teilblöcke zu handhaben, als sich für jeden Spielstein zu merken, welche Teilblöcke noch existieren



- Das Spiel kennt nur das Interface TetrominoSpielstein
 - Es ist dem Spiel egal, was für ein Spielstein es ist
- Jeder Spielstein kennt aber seine Teilblöcke, aus denen er am Anfang besteht
 - Wenn ein Spielstein gezeichnet wird, ist es einfacher, jeden der vier Teilblöcke zu zeichnen
 - Es ist immer ein Quadrat
 - Wenn ein Spielstein fällt, ist es einfacher, jeden der vier Teilblöcke fallen zu lassen
 - Immer nur eine Blocklänge nach unten
 - usw.
- Nur zum Drehen ist es praktisch, den echten Spielstein zu kennen

Vielen Dank!

