Mi propuesta de proyecto final consiste en un juego de Tetris, que tendrá las siguientes características:

* Habrá tres tipos de bloques: normales, “estáticos” y “bomba”.
* Se eliminaran las filas solo si estas están llenas con los bloques normales.
* El programa tendrá bloques “estáticos” (los que sean color negro por dar un ejemplo) que no podrán eliminarse aunque estén en una fila que ya se lleno y su función será reducir el espacio del jugador ya que el juego terminara si la pila de bloques alcanza el inicio de la ventana.
* Los bloques “bomba” servirán para poder eliminar un bloque “estático”.
* El puntaje dependerá del numero de cuadros que se eliminan, por ejemplo si cada cuadro tiene un valor de 10 puntos y se eliminan dos filas de 12 cuadros cada una, el puntaje que aparecerá será de 240 puntos.
* Como se menciona anteriormente, el juego termina si alguna de las columnas alcanza la parte superior de la ventana de juego.

