这个word是用来方便理解俄罗斯方块python源代码main.py

下面是main函数的解读：

一、初始化界面：（26~48行）

1.初始化pygame，

2.设置界面参数，

3.定义初始参数，包括当前下落方块，下一个方块，游戏区域，gameover判断，得分，是否开始，原始速度，当前速度，暂停判断，上次下落时间，上次按键时间。

二、进入程序运行的循环（while true）：（101~188行）

（1） 当用户按了一下某个键时，即for event in pygame.event.get():（102~131行）

根据用户敲键盘的键位做出相应的判断，这里体现了**观察者模式**。

按的键和对应的响应：

1.按下的键是Quit？：关闭程序

2..按下的键是KEYDOWN（按下回车？）：开始游戏

3.按下的键是K\_RETURN：重新开始游戏

4.按下的键是K\_SPACE：？？？

5.按下的键是K\_w或K\_UP：旋转方块

（2） 当用户一直按着某一个键时：if event.type == pygame.KEYDOWN:（133~157行）

按的键和对应的响应：

1.一直按着K\_RIGHT:方块右移

2.一直按着K\_LEFT：方块左移

3.一直按着K\_DOWN：方块加速下降

（3） 绘制界面（159~167和186行）

1.画背景\_draw\_background(screen)

2.画游戏区域\_draw\_game\_area(screen, game\_area)

3.画背景上的线条\_draw\_gridlines(screen)

4.画游戏区域\_draw\_info(screen, font1, font\_pos\_x, font1\_height, score)

5.画显示信息中的下一个方块\_draw\_block(screen, next\_block, font\_pos\_x, 30 + (font1\_height + 6) \* 5, 0, 0)

6.画当前下落方块\_draw\_block(screen, cur\_block, 0, 0, cur\_pos\_x, cur\_pos\_y)

（4） 判断是否游戏结束（169~178行）