**ТЕТРИС**

**Я решил сделать какую нибудь игру.**

**Мне понравилась идея игры ТЕТРИС, и я решил сделать эту игру.**

**Эта игра знакома многим с детсва.**

**Но ч о такое ТЕТРИС?**

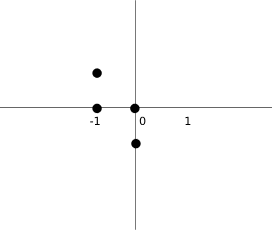
**Те́трис** (производное от «[тетрамино](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D0%B5%D1%82%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%B8%D0%BD%D0%BE" \o "Тетрамино)» и «теннис»[[2]](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D0%B5%D1%82%D1%80%D0%B8%D1%81#cite_note-story-2)) — [компьютерная игра](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0), первоначально изобретённая и разработанная советским программистом [Алексеем Пажитновым](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B0%D0%B6%D0%B8%D1%82%D0%BD%D0%BE%D0%B2,_%D0%90%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%81%D0%B5%D0%B9_%D0%9B%D0%B5%D0%BE%D0%BD%D0%B8%D0%B4%D0%BE%D0%B2%D0%B8%D1%87). Игра была выпущена 6 июня 1984 года — в это время Пажитнов работал в [Вычислительном центре](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D1%8B%D1%87%D0%B8%D1%81%D0%BB%D0%B8%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D1%86%D0%B5%D0%BD%D1%82%D1%80_%D0%B8%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D0%B8_%D0%90._%D0%90._%D0%94%D0%BE%D1%80%D0%BE%D0%B4%D0%BD%D0%B8%D1%86%D1%8B%D0%BD%D0%B0_%D0%A0%D0%90%D0%9D) [Академии наук СССР](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BA%D0%B0%D0%B4%D0%B5%D0%BC%D0%B8%D1%8F_%D0%BD%D0%B0%D1%83%D0%BA_%D0%A1%D0%A1%D0%A1%D0%A0).

«Тетрис» представляет собой [головоломку](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%BC%D0%BA%D0%B0_(%D0%B6%D0%B0%D0%BD%D1%80_%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D1%8B%D1%85_%D0%B8%D0%B3%D1%80)), построенную на использовании геометрических фигур «[тетрамино](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D0%B5%D1%82%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%B8%D0%BD%D0%BE" \o "Тетрамино)» — разновидности [полимино](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%BE%D0%BB%D0%B8%D0%BC%D0%B8%D0%BD%D0%BE), состоящих из четырёх квадратов. Полимино в том или ином виде использовались в настольных играх и головоломках задолго до создания «Тетриса». Идею «Тетриса» Пажитнову подсказала игра в [пентамино](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B5%D0%BD%D1%82%D0%B0%D0%BC%D0%B8%D0%BD%D0%BE)[[1]](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D0%B5%D1%82%D1%80%D0%B8%D1%81#cite_note-re-1). Первоначальная версия игры была написана Пажитновым на языке [Паскаль](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B0%D1%81%D0%BA%D0%B0%D0%BB%D1%8C_(%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA_%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BC%D0%BC%D0%B8%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%8F))[[3]](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D0%B5%D1%82%D1%80%D0%B8%D1%81#cite_note-3)[[4]](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D0%B5%D1%82%D1%80%D0%B8%D1%81#cite_note-4) для компьютера «[Электроника-60](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%AD%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%82%D1%80%D0%BE%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%B0-60)». Коммерческая версия игры — первая из многих последующих — была выпущена американской компанией [Spectrum HoloByte](https://en.wikipedia.org/wiki/Spectrum_HoloByte" \o "en:Spectrum HoloByte) (англ.)[русск.](https://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Spectrum_HoloByte&action=edit&redlink=1) в 1987 году. В последующие годы «Тетрис» во множестве различных версий был портирован на великое множество устройств, включая все возможные компьютеры и игровые консоли, а также такие устройства, как графические [калькуляторы](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BA%D1%83%D0%BB%D1%8F%D1%82%D0%BE%D1%80), [мобильные телефоны](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%BE%D0%B1%D0%B8%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D1%82%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D1%84%D0%BE%D0%BD), [медиа-плееры](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B5%D0%B4%D0%B8%D0%B0-%D0%BF%D0%BB%D0%B5%D0%B5%D1%80), [КПК](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B0%D1%80%D0%BC%D0%B0%D0%BD%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D0%BF%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%BE%D0%BD%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80) и — в качестве «[пасхального яйца](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B0%D1%81%D1%85%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D0%B5_%D1%8F%D0%B9%D1%86%D0%BE_(%D0%B2%D0%B8%D1%80%D1%82%D1%83%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D0%B5))» — устройства, вовсе не предназначенные для воспроизведения медиа-контента, такие, как [осциллографы](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D1%81%D1%86%D0%B8%D0%BB%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%84).

У каждой компьютерной игры имеется математическая модель. Также и в Тетрисе.

Некоторые идеи, применяющиеся в игре:

* Я используею*QtCore.QBasicTimer*(), чтобы создать игровой цикл.
* Тетромино рисуются.
* Фигуры перемещаются по принципу "кубик за кубиком" (не "пиксель за пикселем").
* Математически, доска – это просто список чисел.

Код содержит четыре класса: Tetris, Board, Tetrominoe и Shape. Класс Tetris организовывает игру. Board – это то, где пишется игровая логика. Класс Tetrominoe содержит имена всех частей тетриса и класс Shape содержит код для частей тетриса.

Программа является довольно большой, так что некая часть кода была взята из интернета:

https://pythorworld.ru/ui/pyqt-tetris.html

Класс Shape хранит информацию о частях тетриса.

Набор coordsTable содержит в себе всевозможные значения координат наших частей тетриса. Это шаблон, из которого все части берут свои значения координат.self.coords = [[0,0] for i in range(4)]После создания, мы создаём пустой список координат. Список будет хранить координаты частей тетриса.