# Tetris Dokumentation

## Alle Klassen

* function.js
* index.html
* style.css

## Funktionen im function.js

* draw()
* undraw()
* control()
* moveDown()
* freeze()
* moveLeft()
* moveRight()
* rotate()
* displayShape()
* addScore()
* gameOver()

## Unser Ziel

Wir wollen ein Tetris machen. Um ein bisschen Variation in das Spiel reinzubringen, machen wir drei Schwierigkeitsgrade. Leicht, Mittel und Schwer. Beim Leichten Schwierigkeitsgrad fallen die Blöcke am langsamsten. Und beim Mittleren und Schwereren fallen die Blöcke schneller.

## System requirements

Ilias hat mit IntelliJ gearbeitet. Nils hat mit Visual Studio Code gearbeitet. Damit wir unseren Code uns teilen konnten, haben wir Github verwendet. Wir haben die Sprachen HTML, PHP und Java Script verwendet.

## Wer hat an was gearbeitet

Ilias hat vorallem am Javascript Code gearbeitet. Nils hat sich vorallem um die Datenbank und dem PHP-File gekümmert und auch beim Code mitgeholfen.

## Testing

1. Die Blöcke gehen beim Drehen nicht zum Rand heraus.
2. Die Blöcke kann man mit eigener Kontrolle schneller herunterfahren.
3. Die Blöcke gehen weg, sobald man eine Reihe voll hat nach unten.