Реализация игры TETRIS с помощью библиотеки Pygame на языке Python

Ковалёв Михаил ББСО 02-22

Реализация игры TETRIS, поддерживающей следующие функции: смещение блоков, поворот блоков, закрепление блоков на игровом поле, удаление строки при заполнении и смещение всех закрепленных фигур вниз, отображение текущего счёта и таблицы рекордов, отображение следующей фигуры, главное меню, окно настроек, содержащее кнопку выбора режима работы смещения блоков вниз (по нажатию или зажатию) и ползунок редактирования сложности, звуковое сопровождение.

Реализация проекта представляет из себя набор классов, отражающих функциональность отдельных элементов (block, blocks, button, colors, drawing grid, position, records, slider), класс, совмещающий возможности других классов (game), главный исполнительный файл (tetris). Переход из главного меню в окно настроек, а затем и на само игровое поле осуществляется с помощью кнопок. Помимо этого окно настроек содержит кнопку-переключатель между режимами смещения блоков вниз и ползунок сложности.

Необходимые библиотеки: Pygame, Random, Sys



