Главный класс, реализующий основную логику программы – TetrisApp. По условию технического задания, он является наследником от BaseApp, который позволяет производить графический вывод работы программы, обрабатывать клавиатуру и организовать главный цикл программы. После запуска программы, главными функциями этого класса, переопределенными в TetrisApp, становятся UpdateF(float deltaTime) и KeyPressed (int btnCode). UpdateF – это главная функция программы, которая вызывается по таймеру. Так как это главный, самый быстрый таймер программы, внутри неё мы создаём свои таймеры(в нашей программе – только один таймер для падающей фигуры), время которых устанавливается на основании параметра deltaTime.

Метод KeyPressed обрабатывает клавиатуру.

Главными подобъектами класса TetrisApp являются текущая падающая фигура (Figure obj) и главное игровое поле (int field[FIELD\_HEIGHT][FIELD\_WIDTH])