Пояснительная записка

* Название: “Тетрис”
* Автор: Габбасов Ирик
* Проект представляет собой реализацию классической игры «Тетрис» на Python с использованием библиотеки PyGame. Игра является одной из самых популярных головоломок всех времен, и её цель заключается в том, чтобы управлять падающими фигурами («тетраминами»), складывая их таким образом, чтобы полностью заполнять горизонтальные линии игрового поля. Заполненные линии исчезают, а игрок получает очки за каждую удаленную линию.
* Цель проекта:

Целью данного проекта является создание полнофункциональной версии игры «Тетрис», которая будет соответствовать классическим правилам оригинальной игры, а также обладать удобным интерфейсом и интуитивным управлением.

* Основные функции и возможности:

1. **Игровое поле**:

* Поле, где происходит падение фигур.

1. **Фигуры (тетрамино)**:

* Всего 7 различных типов фигур, каждая состоит из четырех квадратиков.
* Фигура может вращаться вокруг своей оси и перемещаться по полю.

1. **Управление**:

* Стрелки вверх/вниз/влево/вправо для перемещения фигуры.
* Пробел для мгновенного опускания фигуры вниз.

1. **Подсчет очков**:

* За каждую заполненную линию начисляется определенное количество очков.

1. **Интерфейс**:

* Основное игровое окно с отображением текущего состояния поля.
* Панель статистики, показывающая текущий счет, уровень и следующую фигуру.

1. **Конец игры**:

* Игра заканчивается, когда новая фигура не может поместиться на верхние ряды поля.
* Технические требования:

Для запуска игры необходимо наличие установленной среды разработки Python и библиотеки PyGame. Минимальные системные требования включают:

* Операционная система: Windows, macOS, Linux.
* Версия Python: 3.x.
* Библиотека PyGame
* Заключение

Данный проект предоставляет возможность реализовать классический вариант игры «Тетрис» с использованием современных инструментов программирования. Проект может служить основой для дальнейшего развития и добавления новых функций, таких как многопользовательский режим, дополнительные уровни сложности или новые игровые механики.