Ночной тетрис

Карась Дарья

Классический тетрис на тёмном фоне. Приятная глазу расцветка фигур.

В программе использован класс Figure, в котором содержатся заготовки фигур. Также есть класс Tetris, в котором описаны построение пересечений, составляющих сетку на поле игру, “исчезание” полностью заполненных полосок, а также основные варианты движений фигур. В игре ведётся счёт. Перед запуском игры появляется заставка, и чтобы начать игру нужно щёлкнуть мышкой. После проигрыша появляется надпись, предлагающая начать игру снова, нажав esc.

Фигуры управляются с помощью клавиш-стрелок. Можно двигать объект вправо, влево, можно подтолкнуть вниз, а можно вращать с помощью соответствующих кнопок на клавиатуре. А нажав кнопку space, можно “уронить” фигуру.

В программе использованы библиотеки pygame, random.



