



## Proyecto Tetris

---

Manual de instrucciones  
2022

## Tabla de contenidos

Proyecto tetris: Class List.....	3
Proyecto tetris: Class Index.....	4
Proyecto tetris: Member List.....	5
Proyecto tetris: Pieza Class Reference.....	6
Proyecto tetris: File List .....	9
Proyecto tetris: Class Members .....	10
Proyecto tetris: Class Members - Functions.....	11
Proyecto tetris: File Members.....	12
Proyecto tetris: File Members.....	13
Proyecto tetris: Main Page.....	14
Proyecto tetris: main.cpp File Reference.....	15
Proyecto tetris: Member List.....	17
Proyecto tetris: Bloque Struct Reference .....	18
Proyecto tetris: Tetris.h File Reference .....	19
Proyecto tetris: Tetris.h Source File .....	21
search.....	23
all_0 .....	24
all_1 .....	25
all_2 .....	26
all_3 .....	27
all_4 .....	28
all_5 .....	29
all_6 .....	30
classes_0.....	31
classes_1 .....	32
files_0.....	33
files_1 .....	34
functions_0 .....	35
functions_1 .....	36
functions_2 .....	37
functions_3 .....	38
functions_4 .....	39
nomatches.....	40

# Proyecto tetris

## Class List

Here are the classes, structs, unions and interfaces with brief descriptions:

• Bloqu

Pieza

Generated by 1.9.4  
Created with [Dr.Explain](#)  
**Unregistered version**

# Proyecto tetris

## Class Index

[B](#) | [P](#)

B

[Bloque](#)

P

[Pieza](#)

---

Generated by 1.9.4  
[Created with Dr.Explain](#)  
**Unregistered version**

# Proyecto tetris

## Pieza Member List

This is the complete list of members for **Pieza**, including all inherited members.

<b>colision_abajo()</b>	<b>Pieza</b>
<b>colision_derecha()</b>	<b>Pieza</b>
<b>colision_izquierda()</b>	<b>Pieza</b>
<b>fila_llena</b> (int fila) (defined in <b>Pieza</b> )	<b>Pieza</b>
<b>getX()</b> (defined in <b>Pieza</b> )	<b>Pieza</b> <small>inline</small>
<b>getY()</b> (defined in <b>Pieza</b> )	<b>Pieza</b> <small>inline</small>
<b>incrX</b> (int incr)	<b>Pieza</b> <small>inline</small>
<b>incry</b> (int incr)	<b>Pieza</b>
<b>insertar_mapa</b> () (defined in <b>Pieza</b> )	<b>Pieza</b>
<b>mostrar_pieza</b> (BITMAP *buffer, BITMAP *img_b)	<b>Pieza</b>
<b>Pieza</b> (Bloque _b_prin, Bloque _bls[3], int _color_p) (defined in <b>Pieza</b> )	<b>Pieza</b>
<b>rotar</b> () (defined in <b>Pieza</b> )	<b>Pieza</b>
<b>setBl</b> s(Bloque newBl[3]) (defined in <b>Pieza</b> )	<b>Pieza</b> <small>inline</small>
<b>setBPrin</b> (Bloque newB_prin) (defined in <b>Pieza</b> )	<b>Pieza</b> <small>inline</small>
<b>setColor</b> (int newColor) (defined in <b>Pieza</b> )	<b>Pieza</b> <small>inline</small>

# Proyecto tetris

Public Member Functions | List of all members

## Pieza Class Reference

### Public Member Functions

**Pieza** (**Bloque** \_b\_prin, **Bloque** \_bls[3], int \_color\_p)

void **mostrar\_pieza** (BITMAP \*buffer, BITMAP \*img\_b)

Funcion que maneja las piezas del tetris. [More...](#)

void **incrX** (int incr)

Mueve la pieza de tetris de manera horizontal (eje x) [More...](#)

void **incry** (int incr)

Mueve la pieza de tetris de manera vertical (eje y) [More...](#)

bool **colision\_abajo** ()

Regresa un True choca contra la pared inferior o false si no. [More...](#)

bool **colision\_derecha** ()

Regresa un True choca contra la pared lateral derecha o false si no. [More...](#)

bool **colision\_izquierda** ()

Regresa un True choca contra la pared lateral izquierda o false si no. [More...](#)

bool **fila\_llena** (int fila)

void **insertar\_mapa** ()

void **setBPrin** (**Bloque** newB\_prin)

```
void setBIs (Bloque newBIs[3])
```

```
void setColor (int newColor)
```

```
void rotar ()
```

```
int getY ()
```

```
int getX ()
```

---

## Member Function Documentation

`.colision_abajo()`

```
bool  
Pieza::colision_abajo    ( )
```

Regresa un True choca contra la pared inferior o false si no.

**Returns**

true  
false

`.colision_derecha()`

```
bool  
Pieza::colision_derecha  ( )
```

Regresa un True choca contra la pared lateral derecha o false si no.

**Returns**

true  
false

`.colision_izquierda()`

```
bool  
Pieza::colision_izquierda ( )
```

Regresa un True choca contra la pared lateral izquierda o false si no.

**Returns**

true  
false

`.incrX()`

```
void  
Pieza::incrX    (int incr)
```

inline

Mueve la pieza de tetris de manera horizontal (eje x)

**Parameters**

**incr**

.incry()

```
void
Pieza::incry    (int incr)                                     inline
```

Mueve la pieza de tetris de manera vertical (eje y)

**Parameters**

**incr**

.mostrar\_pieza()

```
void
Pieza::mostrar_pieza    (BITMAP
                        (* buffer,
                        BITMAP
                        * img_b
                        )
```

Funcion que maneja las piezas del tetris.

**Parameters**

**\*buffer**

**\*img\_b**

The documentation for this class was generated from the following files:

- [Tetris.h](#)
- Tetris.cpp



# Proyecto tetris

## File List

Here is a list of all documented files with brief descriptions:

---

**main.cpp** Programa que simula el videojuego tetris

**Tetris.h** Clase que simula el videojuego tetris

---

Generated by 1.9.4  
Created with [Dr.Explain](#)  
**Unregistered version**

# Proyecto tetris

---

Here is a list of all documented class members with links to the class documentation for each member:

- `colision_abajo()` : [Pieza](#)
  - `colision_derecha()` : [Pieza](#)
  - `colision_izquierda()` : [Pieza](#)
  - `incrX()` : [Pieza](#)
  - `incry()` : [Pieza](#)
  - `mostrar_pieza()` : [Pieza](#)
- 

Generated by 1.9.4  
[Created with Dr.Explain](#)  
**Unregistered version**

# Proyecto tetris

---

- colision\_abajo() : **Pieza**
- colision\_derecha() : **Pieza**
- colision\_izquierda() : **Pieza**
- incrX() : **Pieza**
- incry() : **Pieza**
- mostrar\_pieza() : **Pieza**

---

Generated by 1.9.4  
[Created with Dr.Explain](#)  
**Unregistered version**

# Proyecto tetris

---

Here is a list of all documented file members with links to the documentation:

- `deinit()` : [main.cpp](#)
  - `init()` : [main.cpp](#)
  - `tetris()` : [main.cpp](#)
- 

Generated by 1.9.4  
[Created with Dr.Explain](#)  
**Unregistered version**

# Proyecto tetris

---

- deinit() : [main.cpp](#)
- init() : [main.cpp](#)
- tetris() : [main.cpp](#)

---

Generated by 1.9.4  
[Created with Dr.Explain](#)  
**Unregistered version**

# Proyecto tetris

## Proyecto tetris Documentation

---

Generated by 1.9.4  
[Created with Dr.Explain](#)  
**Unregistered version**

# Proyecto tetris

Functions

## main.cpp File Reference

Programa que simula el videojuego tetris. [More...](#)`#include <allegro.h>`

`#include <iostream>`

`#include <time.h>`

`#include "`

`Tetris.h"`

## Functions

void **init** ()

Funcion que inicializa la ventana grafica de allegro. [More...](#)

void **deinit** ()

Funcion que culmina la ventana grafica de allegro. [More...](#)

void **tetris** ()

Funcion que empieza nuestro juego de tetris. [More...](#)

int **main** ()

## Detailed Description

Programa que simula el videojuego tetris.

### Author

Grupo 14

### Version

0.2

### Date

2022-07-26

### Copyright

Copyright (c) 2022

## Function Documentation

.deinit()

void  
deinit      ( )

Funcion que culmina la ventana grafica de allegro.

**Parameters**

.init()

```
void  
init    ( )
```

Funcion que inicializa la ventana grafica de allegro.

**Parameters**

.tetris()

```
void  
tetris  ( )
```

Funcion que empieza nuestro juego de tetris.

**Parameters**



# Proyecto tetris

## Bloque Member List

This is the complete list of members for **Bloque**, including all inherited members.

**tipo** (defined in **Bloque**) **Bloque**

**x** (defined in **Bloque**) **Bloque**

**y** (defined in **Bloque**) **Bloque**

---

Generated by 1.9.4  
Created with Dr.Explain  
**Unregistered version**

# Proyecto tetris

[Public Attributes](#) | [List of all members](#)

## Bloque Struct Reference

### Public Attributes

int **x**

int **y**

int **tipo**

---

The documentation for this struct was generated from the following file:

- [Tetris.h](#)

---

Generated by 1.9.4  
[Created with Dr.Explain](#)  
**Unregistered version**

# Proyecto tetris

[Classes](#) | [Macros](#) | [Functions](#)

## Tetris.h File Reference

Clase que simula el videojuego tetris. [More...](#)`#include <allegro.h>`

[Go to the source code of this file.](#)

## Classes

struct

**Bloque**

class

**Pieza**

## Macros

```
#define ANCHO 1280
```

```
#define ALTO 720
```

```
#define TAMBLOQUE 25
```

```
#define NARANJA 0
```

```
#define AZUL 1
```

```
#define MORADO 2
```

```
#define ROJO 3
```

```
#define AMARILLO 4
```

```
#define VERDE 5
```

```
#define NORMAL 0
```

```
#define SMEDIO 1
```

```
#define SOMBRA 2
```

---

## Functions

```
void mostrar_muros (BITMAP *, BITMAP *, BITMAP *)
```

```
void mostrar_numero (BITMAP *, BITMAP *, int, int, int)
```

```
void mostrar_puntos (BITMAP *, BITMAP *, BITMAP *, int, int)
```

```
void mostrar_bloque (BITMAP *, BITMAP *, int, int, int, int)
```

```
void limpiar_mapa ()
```

```
void mostrar_mapa (BITMAP *, BITMAP *)
```

```
void eliminar_fila (int fila)
```

---

## Detailed Description

Clase que simula el videojuego tetris.

### Author

CADENA JEREMY - GUERRA LUCIANA - TIPAN DYLAN

### Version

0.2

### Date

2022-07-20

### Copyright

Copyright (c) 2022

---

Generated by 1.9.4  
[Created with Dr.Explain](#)  
**Unregistered version**

# Proyecto tetris

## Tetris.h

[Go to the documentation of this file.](#)

```
1
2#include <allegro.h>
3//TAMAÑO DE CONSOLA
4#define ANCHO 1280
5#define ALTO 720
6#define TAMBLOQUE 25
7//COLORES
8#define NARANJA 0
9#define AZUL 1
10#define MORADO 2
11#define ROJO 3
12#define AMARILLO 4
13#define VERDE 5
14//TIPO DE BLOQUE
15#define NORMAL 0
16#define SMEDIO 1
17#define SOMBRA 2
18
19void mostrar_muros(BITMAP*, BITMAP*, BITMAP*);
20void mostrar_numero(BITMAP*, BITMAP*, int, int, int);
21void mostrar_puntos(BITMAP*, BITMAP*, BITMAP*, int, int);
22void mostrar_bloque(BITMAP*, BITMAP*, int, int, int, int);
23void limpiar_mapa();
24void mostrar_mapa(BITMAP*, BITMAP*);
25void eliminar_fila(int fila);
26
27struct Bloque{
28 int x, y, tipo;
29};
30
31class Pieza{
32 private:
33 Bloque b_prin; //Bloque ancla
34 Bloque bls[3]; //Bloques secundarios
35 int color_p;
36 public:
37 Pieza(Bloque _b_prin, Bloque _bls[3], int _color_p);
38
39 void mostrar_pieza(BITMAP *buffer, BITMAP *img_b);
40
41 void incrX(int incr){ b_prin.x += incr; }
42
43 }
```

```
69 void incry(int incr){ b_prin.y += incr; }
70
77 bool colision_abajo();
78
85 bool colision_derecha();
86
93 bool colision_izquierda();
94 bool fila_llena(int fila);
95 void insertar_mapa();
96 void setBPrin(Bloque newB_prin){ b_prin = newB_prin;}
97 void setBls(Bloque newBls[3]){ for(int i=0; i<3; i++) bls[i] = newBls[i];}
98 void setColor(int newColor){ color_p = newColor;}
99 void rotar();
100 int getY(){ return b_prin.y;}
101 int getX(){ return b_prin.x;}
102};
```



Loading...  
Searching...  
No Matches

Created with Dr.Explain  
**Unregistered version**



Loading...  
Searching...  
No Matches

Created with Dr.Explain  
**Unregistered version**

Loading...  
Searching...  
No Matches

Created with Dr.Explain  
**Unregistered version**

Loading...  
Searching...  
No Matches

Created with Dr.Explain  
**Unregistered version**

Loading...  
Searching...  
No Matches

Created with Dr.Explain  
**Unregistered version**

Loading...  
Searching...  
No Matches

Created with Dr.Explain  
**Unregistered version**

Loading...  
Searching...  
No Matches

Created with Dr.Explain  
**Unregistered version**

Loading...  
Searching...  
No Matches

Created with Dr.Explain  
**Unregistered version**

Loading...  
Searching...  
No Matches

Created with Dr.Explain  
**Unregistered version**



Loading...  
Searching...  
No Matches

Created with Dr.Explain  
**Unregistered version**

Loading...  
Searching...  
No Matches

Created with Dr.Explain  
**Unregistered version**

Loading...  
Searching...  
No Matches

Created with Dr.Explain  
**Unregistered version**

Loading...  
Searching...  
No Matches

Created with Dr.Explain  
**Unregistered version**

Loading...  
Searching...  
No Matches

Created with Dr.Explain  
**Unregistered version**

Loading...  
Searching...  
No Matches

Created with Dr.Explain  
**Unregistered version**

Loading...  
Searching...  
No Matches

Created with Dr.Explain  
**Unregistered version**

*No Matches*

Created with Dr.Explain  
**Unregistered version**