

Tetris - Instrukcja użytkownika

Menu główne oferuje 5 możliwości:

1. Rozpoczęcie nowej rozrywki - poprzez naciśnięcie przycisku "Start"
2. Obejrzenie tablicy pięciu najlepszych wyników
3. Usunięcie dotychczasowych wyników i ustawienie ich wartości na 0 w tablicy najlepszych wyników - poprzez naciśnięcie przycisku "Reset Listy Wynikow"
4. Zapoznanie się z zasadami rozgrywki oraz sterowaniem - poprzez naciśnięcie przycisku "Pomoc".
5. Wyjście z programu - poprzez naciśnięcie przycisku "Zakoncz"

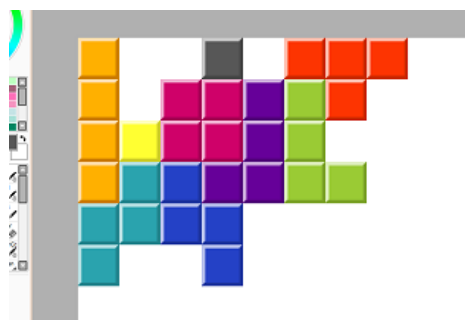
Rozpoczęcie nowej rozgrywki:

Po wciśnięciu przycisku "Start" pojawia się okno składające się z dwóch części: Tetrionu oraz panelu informacyjnego. Tetrion jest planszą, po której można przemieszczać klocki. W panelu informacyjnym znajdują się: aktualny numer poziomu, wynik punktowy, liczba ułożonych do tej pory pełnych linii, przycisk umożliwiający powrót do menu głównego oraz informacja o statusie gry (pauza, wygrana lub przegrana).

Uwaga! Powrót do menu głównego oznacza rezygnację z uzyskanego w danej rozgrywce wyniku.

Klocki:

W grze występuje 7 podstawowych kształtów klocków. Każdy kolejny kształt opadających klocków generowany jest losowo. Raz ustawiony klocek pozostaje zakotwiczony w tym położeniu - nie ma możliwości swobodnie opaść w dół w przypadku utracenia połączenia z innymi klockami.



Bonusy:

- **Bomba:**

Jest unikalnym szarym klockiem o rozmiarze 1x1 ("oczko") generowanym z małym prawdopodobieństwem. Umożliwia zniszczenie jednego "oczka" klocka, na którym zostanie umieszczona. Po użyciu bomba znika (eksploduje).

- **Złoty klocek:**

Jest unikalnym złotym klockiem o rozmiarze 1x1 ("oczko") generowanym z małym prawdopodobieństwem. Ułożenie pełnej linii zawierającej ten klocek oznacza dodatkowy bonus punktowy. Im więcej złotych klocków w linii tym większy bonus.

Cel gry:

Przejsię wszystkich poziomów i/lub osiągnięcie jak najwyższego wyniku punktowego. Zadaniem gracza jest układanie klocków tak, aby utworzyły pełne linie.

Zasady gry:

1. Rozgrywka zawsze zaczyna się od poziomu pierwszego.
2. Punktacja:
n – liczba ułożonych linii -> $3 \cdot n$ - punkty uzyskane za ułożone linie
3. Poziomy:
 - przejście na kolejny poziom odbywa się po przekroczeniu progu punktowego
 - przejście na kolejny poziom powoduje wyczyszczenie szybu i załadowanie odpowiedniej planszy
 - początkowa liczba klocków jest stała
4. Koniec gry:
 - następuje, gdy postawiony klocek dotknie górnego brzegu szybu (Tetrionu)
5. Ukończenie gry:
 - następuje po przejściu poziomu ostatniego poziomu gry

Sterowanie odbywa się za pomocą odpowiednich klawiszy klawiatury:

- Strzałka w lewo lub w prawo umożliwia przesuwanie na boki opadającego klocka.
- Strzałka w górę umożliwia rotację klocka.
- Strzałki w dół umożliwia chwilowe przyspieszenie opadania klocka.
- Spacja umożliwia natychmiastowe upuszczenie klocka
- Litera "P" umożliwia wstrzymanie oraz wznowienie rozgrywki