

ZASADY GRY:

1. Gra zawsze zaczyna się od poziomu pierwszego.
2. Punktacja:
n – liczba ułożonych linii → $3^n \times 10$ – punkty uzyskane za ułożone linie
3. Poziomy:
 - przejście na kolejny poziom odbywa się po przekroczeniu progu punktowego → co 400pkt
 - przejście na kolejny poziom powoduje wyczyszczenie szybu i załadowanie odpowiedniej planszy
 - początkowa ilość klocków wygenerowanych na planszy odpowiada numerowi poziomu (np. na początku poziomu 5 generowane jest 5 klocków – ich ułożenie na planszy jest stałe LUB losowe)
4. Koniec gry:
 - następuje gdy postawiony klocek dotknie górnego brzegu szybu (ekranu)
5. Ukończenie gry:
 - następuje po przejściu poziomu siódmego – uzyskaniu co najmniej 2800 punktów

KLOCKI:

- W grze występuje 7 kształtów klocków .
- Kształt kolejnych opadających klocków generowany jest losowo.
- Raz postawiony klocek zostaje zakotwiczony w tym ułożeniu (nie może swobodnie opaść w dół w przypadku utracenia połączenia z innymi klockami).

BOMBA (rysunek 5):

- Niszczy jedno 'oczko' klocka, to na które upadnie.
- Pojawia się raz na 20 klocków LUB jest unikalnym klockiem generowanym z bardzo małym prawdopodobieństwem.

O GRZE:

1. Po odpaleniu aplikacji wyświetla się menu początkowe (rysunek 1). Wciśnięcie przycisku 'PLAY' rozpoczyna rozgrywkę.
2. W przypadku przegrania pojawia się napis 'GAME OVER' i przycisk przedstawiający domek. Wciśnięcie go powoduje powrót do menu początkowego i uaktualnienie tablicy 'high scores' (rysunek 3).
3. W przypadku przejścia gry pojawia się napis 'YOU WIN' i przycisk przedstawiający domek. Wciśnięcie go powoduje powrót do menu początkowego i uaktualnienie tablicy 'high scores' (rysunek 6).
4. Podczas rozgrywki gracz ma możliwość wciśnięcia przycisku 'pauza', po wciśnięciu którego gra zostaje zatrzymana na określony czas z pozostawieniem aktualnego stanu planszy na ekranie oraz odkrywają się kolejne dwa przyciski (rysunek 2):
 - a. przycisk 'quit' umożliwiający powrót do menu początkowego,
 - b. przycisk 'help' umożliwiający wyświetlenie okienka zawierającego informacje o sterowaniu oraz celu gry (rysunek 4).