

Manual Tetris José Ramón Gallego

- Tetris.cs

- Movimiento de piezas
 - Son los métodos muevePiezaAbajo(), muevePiezaDerecha(), muevePiezaIzquierda().
Los cuales recogen
- Rotación de piezas
- Comenzar nueva partida
- Nivel nuevo
- Empezar
- Lineas Completas

- Pieza.cs

- Tamaños
- Posiciones; posiciones en las cuales se puede colocar la pieza
- Rotaciones; número de rotaciones

- MatrizPantalla.cs

- Hace las siguientes acciones mediante los respectivos métodos.
 - Pintar pieza
 - Puede bajar la pieza
 - Hay colisión
 - Puede moverse la pieza
 - Borrar la pieza
 - Borrar la pantalla
 - Eliminar las líneas completas
 - Eliminar línea

- Jugador.cs

- Clase que se usa para tener almacenada los datos del usuario en los cuales se encuentran tanto el nombre como la puntuación que ha hecho. Hay una interfaz comparable para que se ordene en cuanto a la puntuación de los usuarios.

- **Constantes.cs**
 - Se definen las constantes que se usarán a lo largo del programa.
- **FormaPieza.cs**
 - Clase para crear las piezas con las dimensiones y la forma que desee el usuario. Las variables que se usarán son “m_ancho” y “m_alto”.
- **FormConfigDimensiones.cs**
 - Ventana donde introducimos la altura y el ancho del que deseamos jugar la partida
- **FormNuevaPieza.cs**
 - Consta de distintos checkbox con la forma de botones donde seleccionaremos para darle forma a nuestra nueva pieza y elegiremos el color deseado.
 - El botón de “Siguiente” almacena la pieza
 - El botón de “Terminar” acaba cerrando la pantalla
- **FormPuntuaje.cs**
 - Al acabar la partida te pregunta por el nombre de usuario para almacenar la puntuación de forma interna (no se muestra)
- **frmGUI.cs**
 - Es la ventana principal del programa, donde se desarrollará la mayoría de la actividad
 - Menú superior
 - “Juego”
 - Nuevo; crea una nueva partida
 - Pausa; pausa la partida que hay en desarrollo
 - Salir; sale de la aplicación
 - “Configuración”
 - Número de filas y columnas
 - Añadir Piezas
 - “Acerca de”; muestra una ventana donde muestra quien modificó el proyecto

- Ventana
 - Próxima pieza; muestra la siguiente pieza que saldrá
 - Nivel; nivel en el que se encuentra el usuario
 - Sector de juego; pantalla donde se desarrolla la partida.