

تابع‌های به کاررفته در بازی

تابع `shape` : تابع `generate` به کمک این تابع و ماکرو `random` ، شکل بعدی را به صورت تصادفی تولید می‌کند.

تابع `checkpoint` : برای بررسی نقاط مرزی شکل‌ها هنگام دوران و جابه‌جایی به کار رفته‌اند.

تابع `transition` : برای جابه‌جایی شکل‌ها به کار رفته است: همچنین دوران آن‌ها.

تابع `shadow` : برای یافتن سایه‌ی شکل در زمین به کار رفته است، به کمک تابع `touch` شکل نهایی قطعه را روی زمین مشخص می‌کند.

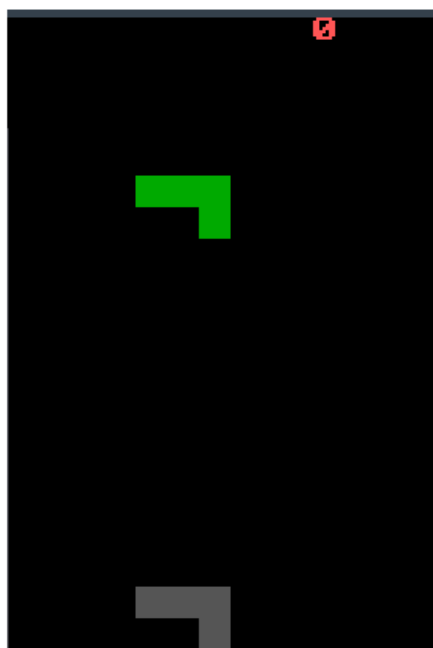
تابع `draw` : برای ترسیم قسمت‌های مورد نظر اشکال به کار رفته‌اند.

تابع `check` : برای بررسی اسکان شکل مورد استفاده قرار گرفته است.

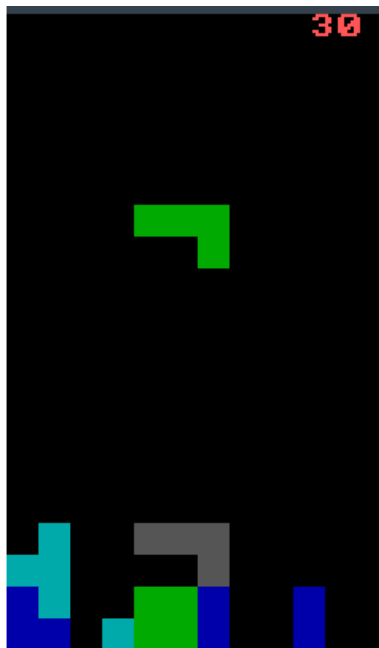
تابع `updateMap` : برای بروز رسانی بازی و حذف سطرها‌ی پرشده در صورت نیاز فراخوانی می‌شود.

کلیات بازی

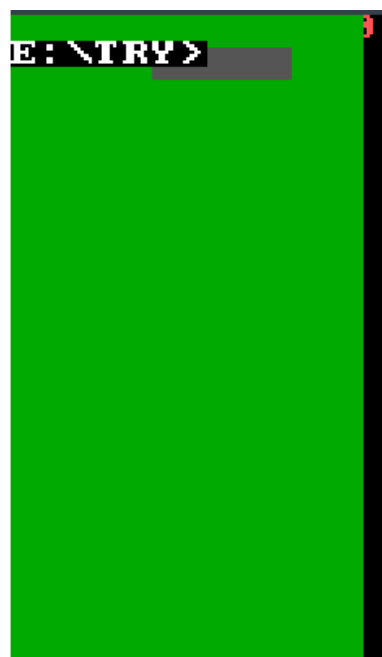
شامل یک آرایه 10×20 می‌باشد: خانه‌های خالی مقدار ۰ اشغال می‌کنند و قطعات مقدار رنگ خود را وارد آرایه خواهند کرد. تمامی بررسی‌های لازم توابع بر روی این آرایه انجام خواهد شد.



Game ScreenShot



Game Play



End Game