**Practicum Refactoring Tetris**

1. Lees instructies op <https://github.com/StanislavPetrovV/Python-Tetris>
2. Unzip Python-Tetris-master.zip naar je eigen practicum directory in de directory src (zonder subdirectories)

Graphical user interface, text, application

Description automatically generated

1. Installeer pygame library  
   *pip install pygame*
2. Test met   
   *./start\_tetris.sh*
3. Bekijk het Class Diagram
4. Vervang de huidige Tetris objecten o.b.v. je eigen *class*

Tips

* Zoek uit hoe je met Numpy arrays een rotatie kunt uitvoeren
* Geef de variabel TILE een kleinere waarde zodat het scherm beter zichtbaar is
* Refactor main.py zodanig dat de code beter leesbaar en daardoor ook begrijpbaarder wordt
* Kijk in test\_tetris\_objects.py hoe je de class Figure kunt importeren

Zoek in main.py waar en hoe kleuren aan objecten worden toegekend

* Voeg eventueel *setters* bijv. setColor(color) toe aan class Figure
* Kijk op <https://www.pygame.org/docs/> voor documentatie over library Pygame