**Khumat Tetrisz**

A Khumat tetrisz alkalmazás egy hobbi alkalmazásnak készült még 2020-ban mikor is webprogramozás 4 -en pont a node.js illetve a javascriptel kapcsolatos dolgokat tanultuk. Azért kezdtem bele akkor mivel szeretem volna mélyeben bele merülni ebbe a technologiába és próbáltam valami olyat csinálni amivel tanulok is illetve valamilyen szinten a kész projekt után ki tudok kapcsolódni is így jött az ötlet, hogy mi lenne ha csinálnék egy tetriszt.

A játék lényege a hagyományos tetrisz játékéhoz hasonló egy kis csavarral, még pedig itt a teljes sorok kirakás után ugyan úgy eltűnek mint az eredeti tetriszben, de most jön a csavar mivel a sorok nem fognak lejjebb süllyedni ahogyan ez a hagyományos tetrisz játékban megszokot, hanem csak az adott teljes sor fog eltűni a képből tehát a játékos feladatai közé sorolandó az is, hogy beépítse a következő elemeket a sorok alá és ne csak a tetejét építse a felhasználó a tetrisz játéknak.

Technológiák:

* noce.js
* javascript(p5-könyvtár)

A p5.js egy JavaScript-könyvtár kreatív kódoláshoz.

A blocks.js -> tartalmazza a játékhoz szükséges alapvető dolgokat gondolok itt az elemek formájától ki indulva, az elemek színéig.

blocksetup.js -> ez tartalmazza a blockok megjelenítését illetve ezen blockok pozíciójának változtatását.

direction.js -> történek a különböző elemekre vonatkozó beállítások meghatározása pl. random elem generálás, pont számláló el helyezése, és kiindulási pont beállítása,

index.html -> Össze van gyűjtve minden .js file illetve egy kisebb kinézet beállítás történik <style> -> segítségével

panel.js -> Játék aktuális elemeinek be állítása

side.js -> Itt történik a szélek beállítása hogy az elemek ne tudjanak a játék blockkon kívülre csúszni.

surface.js -> Itt történik a generált blockok körvonalának be állítása, illetve különböző be állítása a játék felületeknek.

p5.js: <https://p5js.org/>

node.js: <https://nodejs.org/en/download/>