

TETRIS

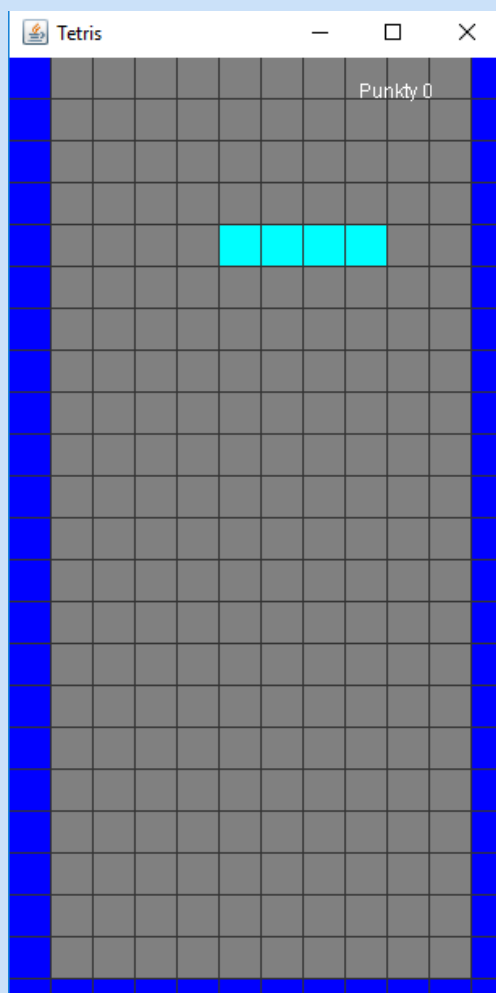
Wykonał:
Konrad Szlagor

Spis treści:

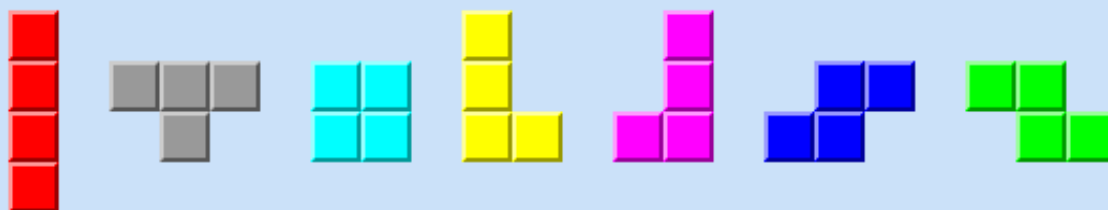
1. Opis gry	3
2. Cel gry	5
3. Sterowanie	6

Opis gry

Gra Tetris rozpoczyna się na prostokątnej planszy (początkowo pustej) zwanej tetrionem lub matriksem, ułożonej krótszym bokiem w poziomie. Tetrion ma wymiary 20 wierszy na 10 kolumn.



W trakcie gry, pośrodku górnej krawędzi planszy, pojawiają się pojedynczo klocki złożone z czterech małych kwadratów nazywanych też blokami. Klocki te (określane mianem „tetrimino”) przemieszczają się w kierunku dolnej krawędzi w miarę możliwości. Kiedy jedno tetrimino opadnie na samo dno, zostaje unieruchomione, a następne ukazuje się u góry planszy.



Tetrimino „I” – cztery elementy w jednym szeregu

Tetrimino „T” – trzy elementy w rzędzie i jeden dołączony do środkowego elementu

Tetrimino „O” – cztery elementy połączone w kwadrat

Tetrimino „L” – trzy elementy w rzędzie i jeden dołączony do lewego elementu od spodu

Tetrimino „J” – trzy elementy w rzędzie i jeden dołączony do prawego elementu od spodu

Tetrimino „S” – tetrimino „O” po przesunięciu dwóch górnych elementów w prawo

Tetrimino „Z” – tetrimino „O” po przesunięciu dwóch górnych elementów w lewo

Cel gry

Celem gry jest zdobycie jak największej ilości punktów które wyświetlają się w prawym górnym rogu aplikacji.

Punkty zdobywa się przez wypełnienie całego paska (linii, wiersza) przez spadające klocki, którymi można obracać wokół własnej osi i przesuwać po planszy w prawą lub lewą stronę.

Rozgrywka kończy się gdy klocek nie może się już pojawić na planszy.

Sterowanie

1. Sterowanie odbywa się za pomocą strzałek.
2. Strzałka w górę odpowiada za obracanie klockiem wokół własnej osi.
3. Strzałka w dół umożliwia szybkie opuszczenie klocka.
4. Strzałki w prawo i w lewo służą do poruszanie na planszy klockiem w prawo lub w lewo.

