Tetris

EDMOND Florent

KUSNIREK Alexis

Contrôle :

Déplacer la forme à gauche : flèche de gauche

Déplacer la forme à droite : flèche de droite

Rotation : flèche du haut

Descente rapide : flèche du bas

Garder/Changer une forme en réserve : barre espace

Principe de fonctionnement :

Matrice :

Implémentation d'une class Matrice pour faciliter la gestion du plateau.

Forme :

La forme est dans une matrice 4x4 , ctte dimension permet de contenir n'importe quelle forme.

Grace aux coordonnées X , Y , on va pouvoir placer et situer notre forme sur le terrain ou alors au dessus en attendant son insertion qui se fera grace a la fonction insert().

Pour les collisions , elles sont gérées en comparant la forme actuelle avec le tableau. Si un morceau de notre forme est superposé avec le terrain ou une forme déjà présente , alors on remonte d'une ligne pour y insérer définitivement notre forme.

Terrain :

Le terrain est une matrice de dimension 10x22 qui s'actualise quand une forme est insérée. La partie se termine lorsque une forme se retrouve insérée dans l'une des deux premières lignes.

La musique est mise en commentaire car elle prend consomme trop Mo ( environ 25 Mo)

Modification/Amélioration depuis la présentation :

- Ajout de la descente instantanée d'une forme pour jouer plus vite.

- Modification du background pour un rendu plus propre est agréable ainsi que de permettre une meilleure distinction des formes avec le fond.

- Ajout d'un menu pour lancer le jeu , contient le meilleur score et les contrôles.

- Le meilleur score est maintenant stocké dans un fichier extérieur afin d'être sauvegardé est non plus réinitialisé.