Tetris

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 :

La classe matrice sert a facilité les manipulation de liste qui compose le plateau et les formes. Le destructeur de cette class et en commentaire comme cela fais crash le jeu au lancement.

Forme :

La forme est composé d’une matrice 4x4 pour pouvoir contenir toute les formes qui existe. Elle contient aussi des coordonnée (X,Y) qui va permettre de placer la forme au bonne endroit au-dessus du terrain le temps qu’elle n’est pas insérée dedans. La forme est donc superposé au terrain et est insérer au bonne endroit grâce a la fonction insert() dans la class Matrice.

Les collision des formes sont faite grâce a une comparaison de la forme actuel par rapport au tableau, si un carreau de la forme actuelle est superposé a un carreau actif dans le terrain alors il y a collision, la forme et remonter de une ligne et est insérer dans le tableau.

Terrain :

Le Terrain est une matrice 10x22 qui va être actualiser a chaque fois qu’une forme y est insérer, si une casse des deux premières lignes est activé le game over se déclenche ce qui fais que le score se réinitialise, le meilleur score se met à jour et une nouvelle partie se lance.

La musique et mise en commentaire car elle prend beaucoup de Mo a elle seul (~=25 Mo)

Modification/Amélioration depuis la présentation :

La fonctionnalité de pouvoir faire descendre instantanément les formes pour pouvoir jouer plus vite a étais ajouté.

Nous avons changé le background du jeu afin que le jeu soit plus agréable a regardé et que la différence entre les formes et le fond soit distinct.

Nous avons ajouté un menu qui permet d’avoir du temps entre chaque partie et qui montre le meilleurs score et les contrôles.

Le meilleurs score n’est plus réinitialisé à chaque lancement du jeu et est donc sauvegardé dans un fichier texte.