

Nom du projet : Comme un air de Tetris

Date : 2022 - 2023 (L1)

Avec qui : Tom Guerrier et Mael Lecarpentier

Objectif du projet :

Réaliser une version modifiée du jeu Tetris en Python, avec différents types de plateaux (triangle, losange, cercle). Implémenter les règles classiques du Tetris tout en personnalisant l'expérience de jeu.

Compétences mobilisées :

- Programmation en Python
- Gestion de la logique de jeu
- Manipulation de structures de données
- Affichage en terminal
- Organisation du travail en binôme

Fonctionnalités développées :

- Trois types de plateaux de jeu personnalisés
- Placement de blocs avec règles spécifiques
- Score mis à jour automatiquement
- Fin de partie détectée automatiquement
- Interface en ligne de commande avec affichage dynamique

Améliorations possibles :

- Passage à une interface graphique (Tkinter, Pygame, etc.)
- Ajout d'un système de sauvegarde et de chargement de partie
- Introduction de niveaux de difficulté ou de modes spéciaux

Mes tâches dans le projet :

- Initialisation des différents plateaux de jeu
- Création des blocs disponibles
- Affichage du plateau de jeu, des blocs et du score
- Génération aléatoire des blocs à placer
- Conception de l'architecture générale du programme (avec Tom)

Captures :

