



Проект «Тетрис»

Выполнили Ганичев Кирилл, Ващенко Иван



Введение

- Идея проекта: Создать игру “Тетрис” с приятным интерфейсом и ведением счета;
- Для каких задач он создан: Для личного использования.



Задачи проекта

- Реализовать геймплей тетриса
- Создать понятный и приятный для пользования интерфейс
- Реализовать хранение рекорда в отдельном файле
- Связать файлы для начала игры, концовки и самого геймплея



Структура проекта

- Файл `game.py` — для реализации геймплея
- Файлы `start_screen.py/result_screen.py` — для анимации начала игры и завершения

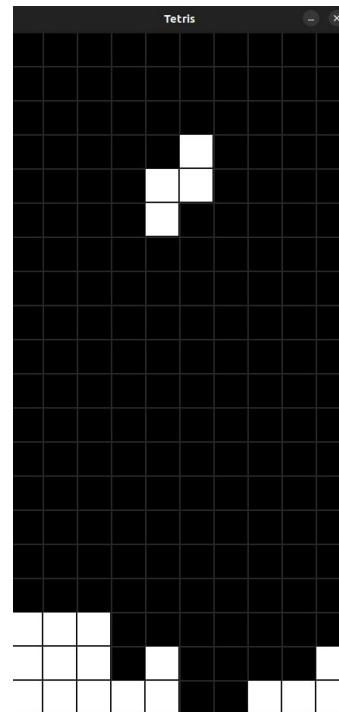


Использованные технологии

- Библиотека pygame
- Дебаггер iccream
- И прочие стандартные библиотеки



Функции





Вывод

- **Объём программного кода:** `main.py`(51 строка) + `game.py`(137 строк) + `figures.py`(17 строк) + `start_screen.py`(148 строк) + `result_screen`(48 строк) + `scores`(1 строка) = 402 строки.
- **Итог:** Все поставленные задачи проекта были выполнены.
- **Возможности для доработки:** Добавление дополнительных функциональностей на экран самой игры, например начисление счета на самом экране. Раскраска фигур для красоты и понимания как какая фигура легла.