***Пояснительная записка к проекту "Тетрис" на Pygame***

Тетрис — это классическая логическая игра, в которой игрок должен располагать падающие фигуры на игровом поле, формируя заполненные горизонтальные линии. Данный проект реализует версию Тетриса с использованием библиотеки Pygame.

Постановка задачи в рамках проекта необходимо реализовать:

* Игровое поле размером 10×20 клеток;
* Фигуры тетромино (I, J, L, O, S, T, Z);
* Управление движением и вращением фигур;
* Проверку столкновений с границами и другими фигурами;
* Удаление заполненных линий;
* Окончание игры при переполнении поля.

Структура проекта программа состоит из следующих основных модулей:

* Основной игровой цикл (инициализация, обработка событий, обновление экрана);
* Генерация и движение фигур;
* Проверка столкновений и удаление линий;
* Отображение графики и управление интерфейсом.

Интерфейс пользователя игра включает:

* Основное игровое поле;
* Отображение следующей фигуры;
* Управление с помощью клавиш (влево, вправо, вниз, вращение, начать сначала).