Тетрис в паскале. План разработки.

1. Создание 2х полей и 1й фигуры
2. Основная процедура с движением фигуры и прилипанием ее.
3. Организация управления влево-вправо.
4. Создание всех фигур.
5. Повороты.
6. Срез линий, основная процедура.
7. Отладка, счет.
8. Музыка.
9. Меню.

Алгоритм

1.Старт игры

2.Заполнить поле пустотой.

3.Если поле не забито доверху

1.Создать фигуру

2.Запуск процедуры движения.

Если до конца не дошло

Считываем кнопку

* Поворот
* Сдвиг
* Ускорение задержки

Двигаем вниз

Перезапускаемся

Иначе

Переписываем поле.

Стираем линии

Если поле забито, то конец игры.