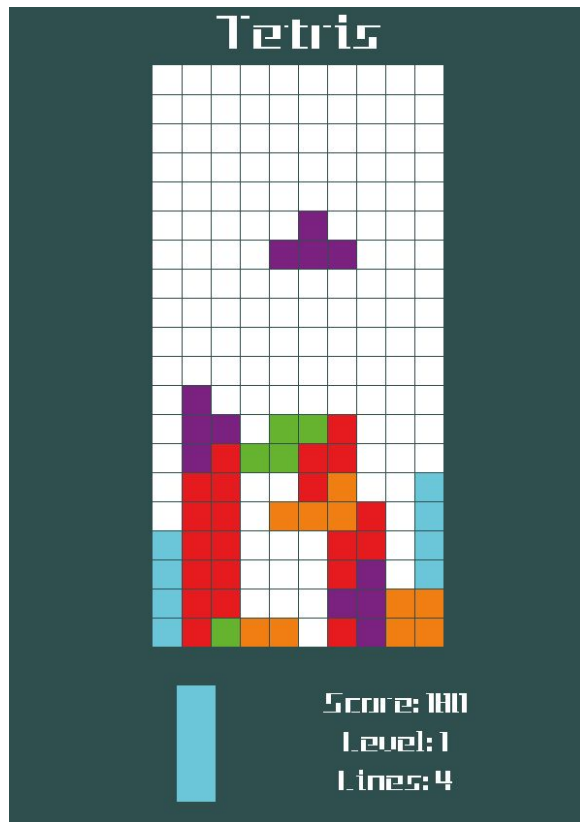


Проект по Pygame

Тетрис

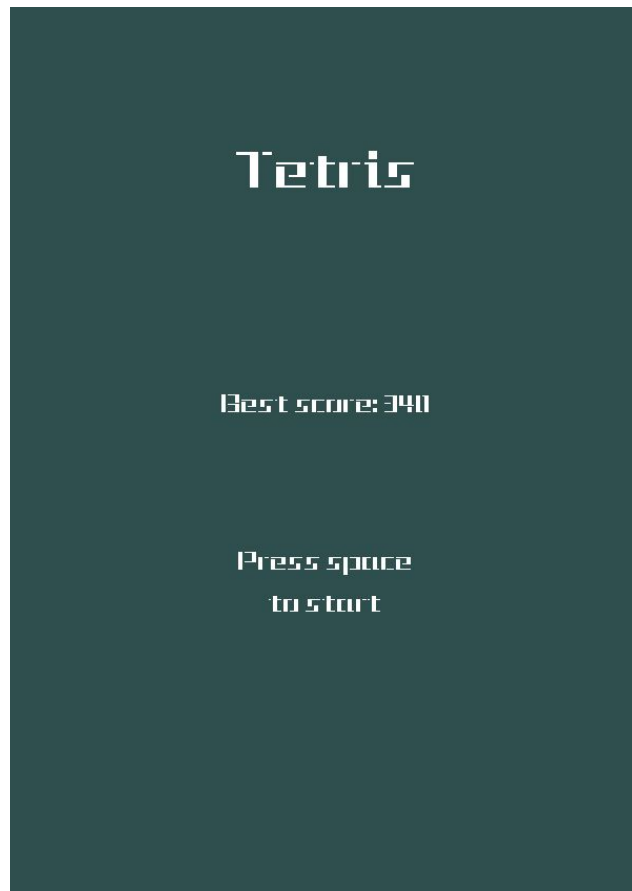
Используемые технологии:
pygame

Веретенников Михаил



Начальное окно

Здесь отображается
лучший счет пользователя
Чтобы перейти начать
игру, надо нажать на
пробел.



Игровой процесс

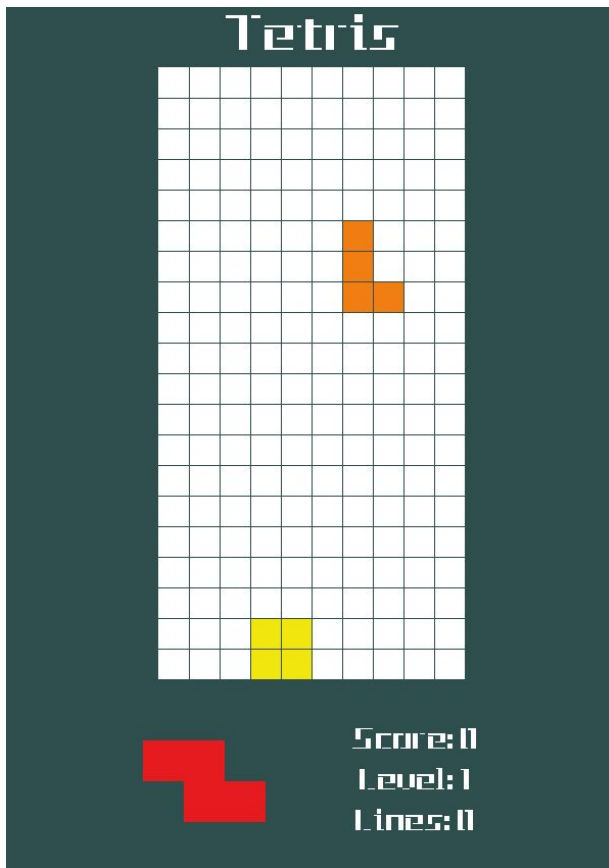
Все как в классическом тетрисе: сверху падают рандомные фигуры, слева снизу показывается следующая фигура, справа снизу очки, кол-во линий, уровень.

Он повышается каждые 10 линий.

Скорость падения увеличивается с каждым уровнем.

Управление:

- стрелочка влево - влево
- стрелочка вправо - вправо
- стрелочка вверх - повернуть фигуру на 90 градусов
- стрелочка вниз - ускорить падение



Финальное окно

Отображается количество набранных очков. Чтобы начать заново, надо нажать пробел

Game over!

Your score: 0

Press space
to play again

Структура кода

- Все настройки хранятся в файле settings.py
- Игра запускается в main.py, в который импортируются классы, отвечающие за каждый аспект игры
- Строк кода - 526

```
settings.py
13
14 # constant values
15 # GRID - constant dimensions
16 # SOUNDS - constant dimensions
17 SCORE = {
18     1: 40,
19     2: 100,
20     3: 100,
21     4: 1200
22 }
23
24 # random board
25 ROWS = 20
26 COLUMNS = 10
27 CELL_SIZE = 50
28 GAME_WIDTH = COLUMNS * CELL_SIZE
29 GAME_HEIGHT = ROWS * CELL_SIZE
30
31 # constants and variables
32 ROTATE_WAIT_TIME = 200
33 MOVE_WAIT_TIME = 200
34 START_SPEED = 300
35 SPAWN_POINT = Vector2(COLUMNS // 2, -1)
36
37 # random board = notrandom
38 INFO_FIELD_WIDTH = 200
39 NEXT_FIGURE_FIELD_FRACTION = INFO_FIELD_WIDTH * 0.5
40 SCORE_FIELD_FRACTION = INFO_FIELD_WIDTH - NEXT_FIGURE_FIELD_FRACTION
41
42 # random game
43 IDENT = 100
44 WINDOW_HEIGHT = (IDENT * 2.5) + GAME_HEIGHT
45 WINDOW_WIDTH = (IDENT * 3) + GAME_WIDTH
```

- game_logic.py
- game_over_logic.py
- main.py
- preview_logic.py
- score_logic.py
- settings.py
- start_window_logic.py
- timer_logic.py

```
from game_logic import Game
from score_logic import Score
from preview_logic import Preview
from game_over_logic import Gameover
from start_window_logic import Startwindow
```