Импортируем библиотеки, включая Pygame.

Задаём ФПС, размеры окна и размеры блоков.

Создаём вращение блоков и перемещение блоков в переменный side\_freq, down\_freq.

Создаём цвета блоков, текста.

Затем создаём фигуры в figures.

В функции pauseScreen создаем возможность ставить игру на паузу.

Создаём функцию игрового процесса main, в которой учитываются условия поражения и окончания игры.

В функции runТetris задаём параметры управления игровым процессом(падение фигуры, разворота, ускорения падения)

В функции calcSpeed Вычисляется уровень, на котором находится игрок

getNewFig позволяет добавлять новые падающие фигуры

В checkPos проверяется, не выходил ли фигура за границы игрового поля и не накладывается ли на другую фигуру.

isCompleted проверяет, заполнен ли ряд из фигур.

drawBlock прорисовывает новые блоки

gamecup задаёт границы самого игрового поля.

drawTitle показывает окно открытия игры.

drawInfo позволяет отображать всю информацию об игровом процессе

В функции drawnextFig создаётся возможность показать следующую фигуру, которая появится в игре.