**Tetris Project**

**Classe :**

1. Classe bloc 🡨 Créer le bloc qui servira de base à toute les formes
2. Classe Forms 🡨 Créer les formes des tétrominos via le bloc créé précédemment.
3. Classe grid 🡨 Créer la grille de jeu
4. Classe Save-score 🡨 A voir si on fait de la sauvegarde de score
5. (Classe menu 🡨 affichage du score, lancement du jeu, affichage nouvelle pièce, affichage temps)
6. Classe KernelGame 🡨 Vitesse + choix pièces + suppression de lignes etc...
7. Main 🡨 partie initialisation SDL 🡪 lancement de jeux quand événement crée

**Méthodes :**

Bloc :

* Position x
* Position y
* Déplacement bas
* Déplacement droite
* Déplacement gauche

Largeur, hauteur, couleur, index

Forms :

* Forme création
* Pivot gauche
* Pivot droit
* Déplacement gauche
* Déplacement droit
* Déplacement Bas
* Arrêt formes
* Afficher formes actuelles
* Afficher formes suivantes
* Get color
* Get position forme x
* Get position forme y

Grid :

* Affichage grille
* Effacer ligne
* Niveau suivant
* (Le temps)
* Nouvelle pièce
* GAME OVER

KernelGame :

* Game

Main :

* Gérance de la SDL + lancer de la fonction Game