**1. Введение**

Программа представляет собой классическую игру "Тетрис", реализованную с использованием библиотеки Pygame. Игра включает в себя управление падающими блоками различных форм, их вращение, перемещение и заполнение линий для получения очков.

**2. Цели и задачи**

* **Цель**: Создание игрового приложения "Тетрис" с базовым функционалом.
* **Задачи**:
  + Реализовать игровое поле и механику падения блоков.
  + Обеспечить управление блоками (перемещение влево/вправо, вращение, ускорение падения).
  + Реализовать систему подсчета очков и удаления заполненных линий.
  + Добавить стартовый экран и кнопку паузы.

**3. Требования к функционалу**

1. **Игровое поле**:
   * Размер поля: 10x20 клеток.
   * Каждая клетка имеет размер 30x30 пикселей.
   * Поле должно отображаться в окне размером 300x600 пикселей.
2. **Блоки**:
   * Блоки должны иметь различные формы (I, O, T, S, Z, L, J).
   * Каждая форма должна иметь уникальный цвет.
   * Блоки должны падать с верхней части экрана.
3. **Управление**:
   * Перемещение блока влево/вправо с помощью клавиш ← и →.
   * Ускорение падения блока с помощью клавиши ↓.
   * Вращение блока с помощью клавиши ↑.
   * Пауза игры по нажатию на кнопку "Пауза".
4. **Механика игры**:
   * Блоки должны останавливаться при достижении нижней границы или других блоков.
   * При заполнении горизонтальной линии она должна удаляться, а счет игрока увеличиваться.
   * Игра заканчивается, если новый блок не может появиться на поле из-за заполненности.
5. **Интерфейс**:
   * Стартовый экран с кнопкой "Начать".
   * Отображение текущего счета.
   * Кнопка "Пауза" для приостановки игры.

**4. Требования к интерфейсу**

* **Графика**:
  + Игровое поле черного цвета.
  + Блоки должны отображаться в соответствующих цветах.
* **Шрифты**:
  + Для отображения счета и текста на кнопках использовать шрифт размером 36 пикселей.
  + Для заголовка на стартовом экране использовать шрифт размером 48 пикселей.

**9. Сроки и этапы разработки**

1. **Этап 1**: Создание базовой структуры игры (игровое поле, блоки, управление) — 3 дня.
2. **Этап 2**: Реализация механики удаления линий и подсчета очков — 3 дня.
3. **Этап 3**: Добавление стартового экрана и кнопки паузы — 1 день.
4. **Этап 4**: Тестирование и исправление ошибок — 2 дня.
5. **Этап 5**: Написание документации и финальная проверка — 1 день.