

IN204 : Projet TETRIS

définition des classes

class bloc

attribut vitesse de descente

subclass Z,T,L... etc

attribut couleur

attribut position block 1, block 2 block 3 block 4

méthode qui met à jour la position du bloc en fonction des commandes utilisateur et du temps

class grille

tableau des cases définit par un tuple (booléen case prise, couleur case prise)

méthode qui checke si une des lignes est à enlever

class gamestate

class power-up

attribut temps de disparition

attribut coût de la relance

subclass type de power up

attribut coût du power up

class galaxie

constructeur choix aléatoire de galaxie

class joueur

attribut score

attribut qui indique quel joueur on vise pour l'utilisation de power up

méthodes d'incrémentation du score en fonction du nombre de lignes éliminées

A préparer pour semaine pro :

- Analyse usage : fonctionnalités disponibles
- Classes principales, méthodes

Concept : créer un Tetris multi en versus de 2 à 8 joueurs. L'idée est que les joueurs accumulent un score en éliminant des lignes à la manière de Tetris classique, et consomment ce score pour acheter des power up qui leurs sont proposés dans le but d'handicaper leurs adversaires (ajout de lignes chez les opposants etc, arrêt du temps...) ou alors ils utilisent ce score changer immédiatement le power up proposé (qui finit par disparaître tout seul après un certain temps). Au fur et à mesure que la partie avance, les joueurs engrangent de plus en plus de points en ayant éliminé les blocs, le délai de rafraichissement des power up se raccourcit et la vitesse de descente des blocs augmente. Quand un bloc d'un joueur atteint la ligne du haut c'est game over pour lui et il se retrouve

classé Xème en fonction du nombre de joueurs survivants. Le grand gagnant est le dernier joueur en vie à la fin de la partie.