

## Задание к лабораторной работе «Объектно-ориентированное программирование игры тетрис для консоли с использованием библиотеки curses

1. Внимательно изучите лекцию: [«Разработка программы тетрис на Python»](#).  
**Далее нужно сделать следующее:**
2. Создать новый проект и скачать два файла **tetris.py** и **board.py** из открытого репозитория: <https://github.com/shkolovy/tetris-terminal>.
3. Разобраться в коде и понять, как с помощью объектно-ориентированного программирования организовано игровое поле (файл **board.py**), как работает код основной программы (файл **tetris.py**).
4. Изучить и разобраться с возможностями библиотеки **curses** (<https://docs.python.org/3.3/howto/curses.html>) – работа с консолью на языке **Python**. **Внимание!** Если программа тетрис не запускается и выдает ошибку по библиотеке curses попробуйте установить **pip install windows-curses**.
5. Отладить и запустить игровую программу тетрис (файл **tetris.py**). **Внимание!** Для запуска программы из IDE нужно увеличить окно терминала, за счет уменьшения окон кода и левого окна навигации. Либо же запускать файл **tetris.py** в отдельном терминале из меню «Пуск/выполнить/cmd».
6. **Сделать локализацию(русификацию) программы.** Для этого вынести в отдельный файл все строки сообщений, обозначить в начале программы переменные для всех сообщений и считывать их из файла. С помощью переводчика гугл(или Яндекс) сделать несколько файлов на разных языках: немецком, французском, итальянском. Для каждого из них создать свой файл локализации. В программе завести константу, значение которой означает на каком языке будет локализована программа. Привести примеры (скриншоты), когда изменена константа языка и соответствующий вывод на экран.
7. **Доработать сохранение результатов с фиксацией имени, даты, времени и набранных очков.** Хранить в файле не менее 10 лучших результатов. Добавить в интерфейс возможность посмотреть таблицу лучших результатов игры.  
*Примечание.* В исходном коде есть только сохранение одного лучшего результата.
8. **Предложить и реализовать какие-то собственные доработки/улучшения программы.** Например, добавить Z-блок, добавить Г-блок, добавить статистику блоков, добавить счетчик времени игры и т.п.