Задача: классический тетрис с несколькими типами фигурок и постепенно

повышающимися уровнями.

1) Главное меню (по сути кнопка старт)

2) Игра в которой:

\* несколько типов фигур

\* фигуры должны поворачиваться

\* падение фигур можно ускорить кнопкой вниз

\* обязательно проигрыш

\* подсчет очков (за каждую убранную линию)

3) Приложение должно быть написано в FlashDevelop, и компилироваться с

помощью Air SDK

4) Графика, если понадобится, должна быть собрана в Flash студии и

импортироваться в проект посредством swc

4) Код оформлен соответственно Flex coding style conventions