**Проект «Тетрис»**

**Автор: Останина Татьяна**

**Идея**

Данный проект представляет игру «Тетрис», адаптированную для компьютера. Это достаточно популярная игра, и я решила представить ещё один её вариант. На мой взгляд, предложенный сейчас Вашему вниманию вариант удовлетворяет многим потребностям пользователя: все детали достаточно хорошо видны, они выделяются на фоне экрана, а размер окна позволяет одновременно не всматриваться в экран и заниматься чем-то ещё, расположив на экране не одно окно

**Реализация**

Для реализации основных функций использовалась библиотека pygame. Использование этой библиотеки позволило реализовать реакцию приложения на столкновение нескольких объектов, реализовать яркость элементов и предотвратить выход элементов за пределы экрана. Благодаря этой библиотеке, игра имеет достаточно удобное управление, в ней просто ориентироваться, а кроме того, она имеет яркую графику.

Детали тетриса хранятся в папке data проекта, что позволяет не путаться в том, какой именно файл следует запустить. Детали представляют собой картинки на прозрачном фоне, что обеспечивает также красоту игры.

**При написании кода использовались:**

* pygame
* os
* sys
* random

 