俄罗斯方块程序设计方案

游戏规则：

1. 由小方块组成的不同形状的板块陆续从屏幕上方落下，玩家通过指定按钮左右移动方块、逆时针旋转 方块以及让方块加速落下。
2. 当方块移动到最下方或者在某个地方无法移动时，方块就固定在那里，新的方块将下落。
3. 当区域中的某一行横向格子全部由方块填满时，该行会自动消失，玩家得分。
4. 当固定的方块堆到界面的顶部，游戏结束。
5. 随着分数的增多，等级逐渐升高
6. 在界面的右侧会提示下一个将要下落方块的形状，显示玩家得分信息和等级。

程序具有的实现过程如下:

1. 使用一个结构体Tetris，里面含有游戏状态、方块速度、当前方块种类和下一方块种类、玩家获得的积分等成员
2. 用数组存储方块各种形状的信息
3. 用CopyToContainer函数将方块复制到容器中
4. 用CaculateTetrisboundary计算边界的方块
5. Stepleft使方块左移，Stepright右移，Stepdown下移
6. UpdateTetrisPosition更新方块的位置
7. StepRptate方块旋转

3.玩家得分的信息并判断是否能够加速(用CalculateScore函数实现)

4.玩家升级的信息(GetLevel函数实现)

5.判断游戏结束(CheckGameOver实现)

6.检查游戏结束的信息(用CheckGame来实现)

7.WinMain函数构造图形用户界面

8.GamePaint函数里创建画笔画刷，画出在图形界面中出现的方块