

Programowanie Obiektowe

Temat: Tetris Multiplayer

1. Założenia projektowe

Projekt miał na celu napisanie popularnej gry Tetris w trybie multiplayerowej dla dwóch graczy. Główne założenia projektowe, które aplikacja miała posiadać:

- Gra będzie zawierała 7 kształtów klocków (Z, S, O, J, L, I, T)
- Każdy klocek będzie umieszczony w osobnej klasie, i będzie dziedziczył po klasie bazowej Block.
- Klocki będą spadały „z góry” oraz będą zatrzymywały się po napotkaniu przeszkody w postaci innego klocka, lub końca planszy.
- Klocki będą miały możliwość obracania się o 90 stopni z każdym naciśnięciem górnej strzałki
- Punkty będą naliczane dla każdego gracza osobno, za każdą linię gracz dostanie +10 punktów
- Gra będzie składała się z dwóch plansz, dla każdego gracza po jednej.

2. Diagram przypadków użycia

