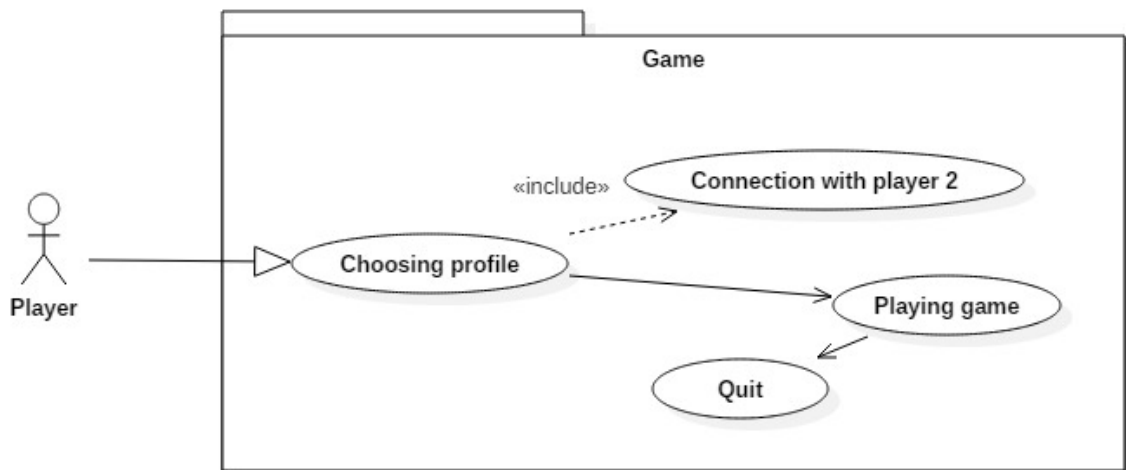


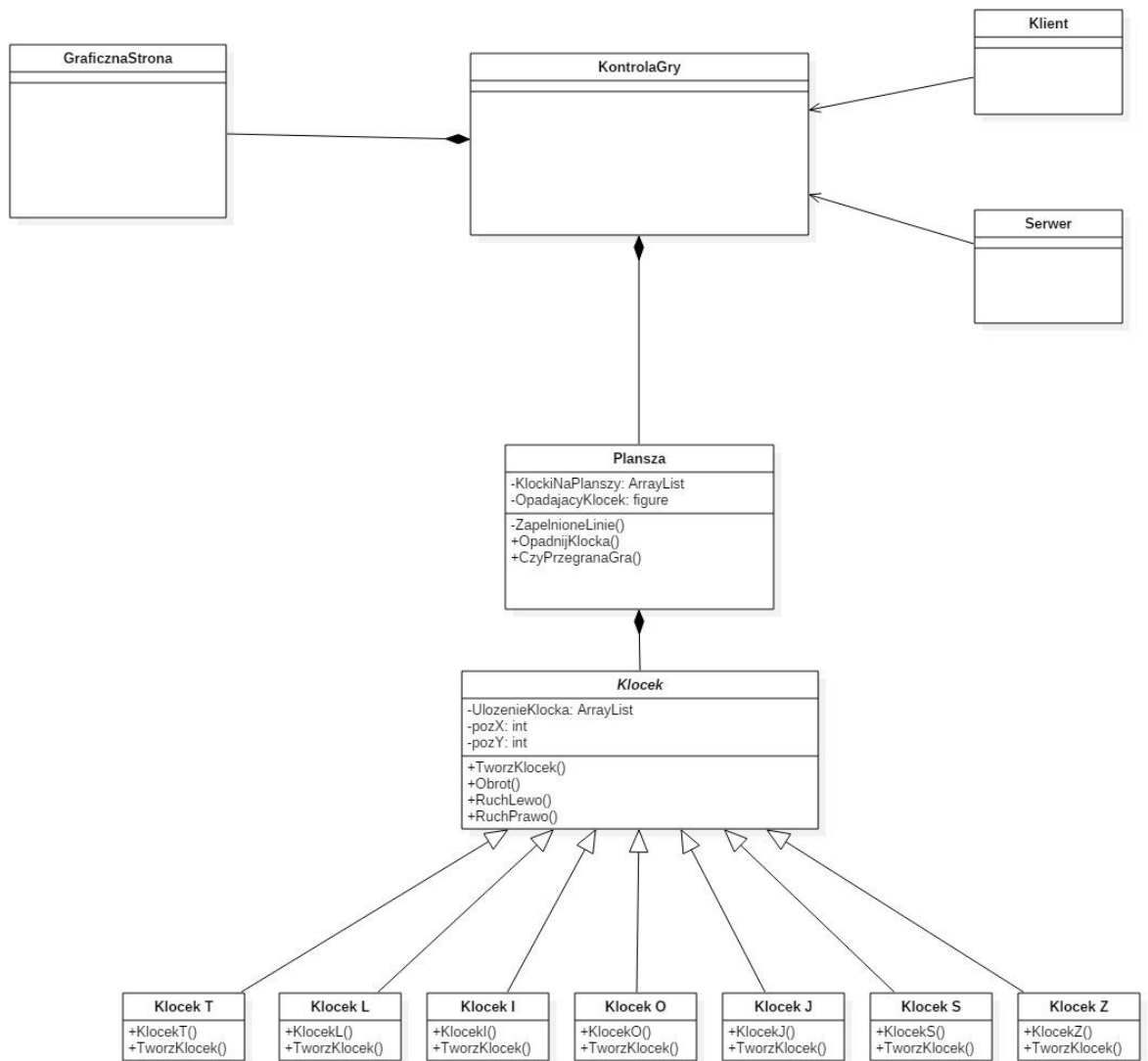
1. Założenia projektowe

- Siatka gry 20 x 10 pól
- Klocki składają się z 4 bloków i przyjmują 7 kształtów (Z, S, I, O, T, L, J)
- Klocki są zorientowane i zaczynają spadać od góry, ze środka planszy
- Szybkość opadania klocków zależy od poziomu gry
- Gracz może obracać klocek, przyspieszać opadanie oraz przesuwać w lewo/prawo
- Gdy klocek dotknie bokiem dołu planszy lub góry innego klocka, zostaje zablokowany
- Przed zablokowaniem, gracz ma moment na przesuwanie klockiem na boki
- Jeżeli cała linia jest wypełniona klockami, jest wymazywana, a wszystkie klocki nad linią opadają
- Punkty naliczane są wg wzoru $\text{level} * (\text{lines})^2$
- Level rośnie z czasem
- W trakcie gry wyświetlane będą aktualny wynik oraz czas trwania rozgrywki
- Gra będzie się składać z 2 plansz, dla każdego gracza po jednej
- Gracze będą się łączyć korzystając z protokołu TCP/IP

2. Diagram przypadków użycia



3. Diagram klas



Jak wynika z ostatniego diagramu, zostanie wykorzystany **wzorzec metody fabrykującej**, co pozwoli programiście na wprowadzenie np. nowych klocków.