

Tetris játék

Felhasználói dokumentáció

Játék vezérlését végző billentyűk:

- **ESC:** Kilépés
- **Fel nyíl:** Forgatás
- **Le nyíl:** mozgás le
- **Balra, jobbra nyíl:** Mozgatás oldalra
- **C:** Tarsolyba tétel
- **Szököz:** Azonnali letétel

Játék végén billentyűk:

- **Angol ABC betűi:** Név bevitel
- **Enter:** Mentés

Pontozás:

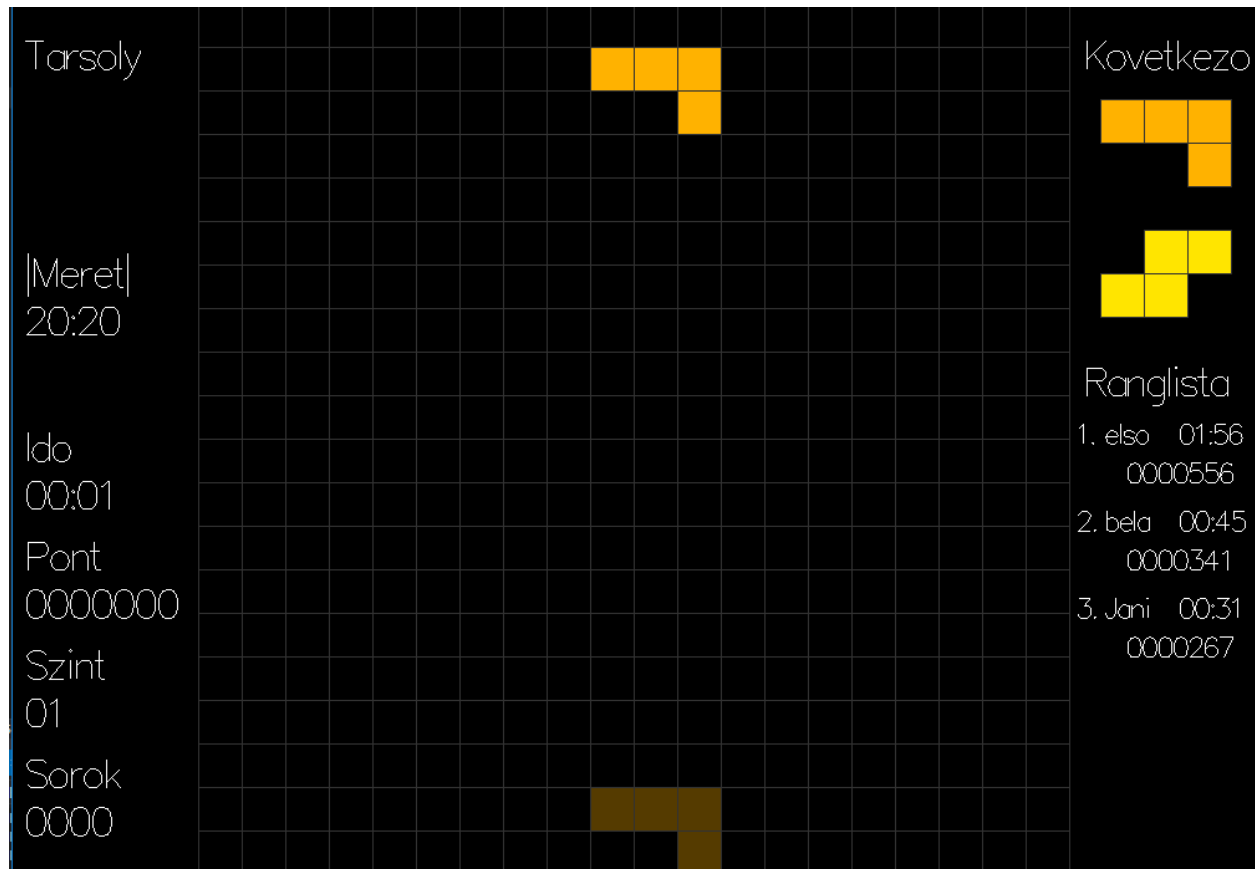
Minden eltüntetett sor után az adott szinttől, eltüntetett kockák számától és a már eltüntetett sorok számától függően jár pont.

Hogyan játszuk?

A játék célja, hogy kijöjjön egy teljes sor az adott tetrominok felhasználásával, de arra figyelni kell, hogy adott időközönként aktiválódik egy gravitáció, mely lejjebb mozgatja a tetrominot, tehát az idővel kell küzdeni, hogy mihamarabb megtaláljuk a leendő helyét a tetrominonak. Ahogy telik az idő, a nehézségi szint is növekszik és ezáltal a gravitációk közti idő intervallum is.

A játék során forgathatjuk a tetriszünket, mozgathatjuk oldalra és lefele, de arra figyeljünk, hogyha a következő gravitációnál nem tud lentebb mozogni, akkor automatikusan leteszi a játék és utána jön a következő.

A játékot könnyíti az úgynevezett tarsoly, melybe a **C** gomb megnyomásával beletehetjük a tetriszünket későbbre, arra figyelve hogy a legközelebbi bemásolásig nem módosíthatjuk annak tartalmát ha egyszer bemásoltunk.

**Dizájn:**

Bal felül láthatjuk a tarsoly tartalmát. Alatta a jelenlegi pálya méretet. Ezt követően az eltelt időt, a pontszámot, szintet és az eltüntetett sorok számát.

Jobb oldalt fentről lefele a Következő tetrisek és a ranglista van.

Középen a pálya, mely méretét ha változtatjuk, akkor automatikusan alkalmazkodik hozzá a játék.