



из Start: при нажатии Enter → Spawn
 при нажатии Esc → Exit

из Spawn: если нет места для Spawn → GameOver
 иначе: → Moving

из GameOver: при нажатии любой кнопки - сохранение high_score и → Start

из Moving: при нажатии Esc → GameOver
 при нажатии P → Pause
 при невозможности сдвига фигуры вниз (или падении) → Attaching

из Attaching: после удаления заполненных строк и изменения очков, уровня, скорости → Spawn

из Pause: при нажатии P → Moving
 при нажатии Esc → Exit