Sprawozdanie z projectu ‘‘Tetris’’

WIMiR AiR

Grupa 1

Uladzislau Kulai

**Cel i zakres projektu**

Celem projektu było stworzenie gry „Tetris” przy użyciu WinForms. Moim celem było stworzenie gry, która będzie zawierała menu, punktację i liczbę usuniętych linii. Menu powinno składać się z 3 rzeczy: pauza, powtórzenie gry i pomoc. Gra powinna rozpoczynać na prostokątnej planszy o wymiarze 20 wierszy na 10 kolumn (początkowo pustej). Zestaw tetrimino będzie składał się z pięciu różnych klocków złożonych z kwadratowych elementów.

**Sposób realizacji projektu**

W programie wykorzystane elementy zbędne do poprawnego działania w zakresie który jest podany. Gra w Tetris wymaga odwzorowania obszarów pola w formie kwadratów. W tym celu wykorzystano strukturę języka C# Rectangle. Za pomocą narzędzi dostępnych w Visual Studio stworzono menu odpowiadające wymaganiam gry. Dodane parametry ruchu, rotacji, płynne opuszczanie figur, szybkie opuszczanie figur. Program pokazuję następne w kolejności tetrimino. Dodane interwały czasowe dla każdej akcji w grze. Dodane funkcje wymagane do poprawnej punktacji.

**Wynik**

Wynikiem końcowym jest gra zawierająca wszystkie cełe, który były podane. Animacja różnych ruchów figurek, system punktacji i wszystkie przyciski menu działają poprawnie. Gra spełnia wszystkie podstawowe wymagania, które opisane w poprzednich punktach.