# Пояснительная записка

К проекту, подготовленному Назаровой Викторией Валерьевной

«Тетрис»

Цель: написать игру Тетрис, сохранив её обычные правила

Управление:

* Кликом мыши или нажатием любой клавиши на клавиатуре игра запускается, пропадает заставка
* Нажатие на пробел – переворот фигуры
* Нажатие на стрелочки вправо, влево – соответственно движение фигуры
* Нажатие на стрелочку вниз – ускорение и быстрое падение фигуры

Класы и файлы:

* Board – создание и управление игровым полем
* Shape – создание и управление движением фигур
* Logic – объединяющая программа, логика программы
* Humans – оформление конечной заставки
* Consts – константы

Использованные технологии:

* Pygame.Sprite() – создание спрайтов для заставок
* Pygame.draw() – отрисовка объектов
* Random.choice() – выбор фишуры и её цвета
* Os, sys – загрузка изображения