

Contexte jeu Tetris

L'application vise en priorité un public amateur de jeu vidéo. Le jeu ressemble beaucoup à Tetris, le joueur ne sera donc pas perdu ce qui implique que le jeu ne proposera pas de tutoriel.

Le style graphique de l'application sera minimaliste pour ne pas déconcentrer le joueur lors de sa partie.

En lançant le jeu, le joueur se verra proposer de lancer une partie ou de voir ses scores classés comme il le souhaite (date ascendante/descendante/meilleur score).

Tetris met le joueur au défi de réaliser des lignes complètes en déplaçant des pièces de formes différentes appelés tétrominos. Ces tétrominos apparaissent d'une manière aléatoire sur la première ligne du jeu, c'est une difficulté en plus pour le joueur car il ne peut pas prévoir à l'avance quels mouvements il doit faire. Ces tétrominos défilent depuis le haut jusqu'au bas de l'écran ou jusqu'à qu'ils heurtent un autre bloc. Les lignes complétées disparaissent tout en rapportant des points et le joueur peut de nouveau remplir les cases libérées. Le jeu n'a pas de fin : le joueur perd la partie lorsque le jeu n'a plus la place de faire apparaître un nouveau tétrmino. Il doit donc résister le plus longtemps à la chute continue des tétrominos, afin de réaliser le meilleur score.

Durant la partie le joueur pourra mettre en pause le jeu ainsi que redémarrer une nouvelle partie. Le score obtenu avant redémarrage de la partie ne sera pas sauvegardé.

Quand le joueur perd, son score est sauvegardé et affiché à l'écran. S'il veut voir ses précédents scores il peut les retrouver en cliquant sur le bouton « voir scores ». Il peut aussi directement recommencer une partie en cliquant sur rejouer.