**TETRIS Manual**

1. 실행시키면 “Input the LEVEL”이란 문장이 나오면서 LEVEL를 입력한다.(LEVEL은 1부터 3까지)
2. LEVEL이 입력되면 LED에 LEVEL만큼 불이 들어오고 FND 4자리 중 첫번째 자리에 LEVEL값 나머지 3자리는 0으로 초기화되도록 한다.(LEVEL 1이면 1000, LEVEL 2이면 2000, LEVEL 3이면 3000)
3. LEVEL이 높을수록 내려오는 속도가 빨라지도록 하였다.
4. Dot Matrix에 TETRIS 단어들이 차례대로 나타나면서 게임이 시작된다.
5. 왼쪽은 push switch의 6번, 오른쪽은 8번, 아래로 내리는 것은 7번으로 설정하였고, 회전은 4번을 누르면 실행된다.
6. 도형들이 쌓일수록 FND의 값이 5씩 늘어나고 한 줄이 완성되면 10이 늘어난다.
7. 줄이 완성되면 모든 화면이 사라지면서 LEVEL이 올라가는 애니메이션이 나타나고 위의 LEVEL이 실행된다.
8. Dot Matrix의 Top에 닿으면 Dot Matrix 전체가 켜지고 꺼지는 방식으로 종료 애니메이션이 나오면서 TETRIS 단어들이 차례대로 나오고 FND가 9999로 바뀌면서 “Input the LEVEL”이란 문장이 나오고 LEVEL을 입력한다.
9. 입력 받은 LEVEL이 실행되면서 <Ctrl+C>을 누르기 전까지 계속 반복된다.

-부가 기능

1) FND로 점수가 나타나도록 구현하였다.

2) Stage 종료 시 dot matrix가 LEVEL이 증가한다는 애니메이션이 나타나도록 구현하였다.

3) LEVEL의 값만큼 LED가 켜지도록 하였다.

4) 입력 받은 LEVEL에 따라 속도 차이를 두었다.

5) Game over일 경우 dot matrix가 full인 것과 blank인 것들이 20번동안 반복되는 애니메이션이 실행되면서 TETRIS가 차례대로 나타나도록 하였다.