



c0a22080fa / 04_softwarDesignTechniques

[Code](#)[Issues](#)[Pull requests](#)[Actions](#)[Projects](#)[Wiki](#)[Security](#)

Commits

[plan_code](#) ▾

All users ▾

All time ▾

-o Commits on Nov 6, 2025

Merge pull request #5 from c0a22080fa/main ⋮[Verified](#) 7417e29 ⌂ <>

...

c0a22080fa authored 11 minutes ago

Merge pull request #4 from c0a22080fa/plan_code ⋮[Verified](#) 4bf4b3a ⌂ <>

...

c0a22080fa authored 12 minutes ago

すべて埋まった行を削除するテトリスを追加

fa912fd ⌂ <>

...

c0a22080fa committed 15 minutes ago

ゲームオーバーになってから始めから始ますようにEnterに条件を追加

6a3eb5a ⌂ <>

...

c0a22080fa committed 1 hour ago

ちょっと修正

b66a68d ⌂ <>

...

c0a22080fa committed 1 hour ago

ゲームオーバーの判定とテキストの表示を追加

0d9477f ⌂ <>

...

c0a22080fa committed 1 hour ago

テとろみの回転処理を追加

9e82209 ⌂ <>

...

c0a22080fa committed 2 hours ago

Spaseによるハードドロップの追加

f80d808 ⌂ <>

...



c0a22080fa committed 2 hours ago

Merge pull request #2 from c0a22080fa/plan_code

Verified

8d4bb18

...



c0a22080fa authored 3 hours ago

Merge pull request #1 from c0a22080fa/plan_document

Verified

3b237c2

...



c0a22080fa authored 3 hours ago

細かいところの修正

7baf42e

...



c0a22080fa committed 3 hours ago

-o Commits on Nov 5, 2025

プロンプトの追加

d8e3624

...



masa_s authored and masa_s committed 7 hours ago

色の保存が間に合わず積み上がる時に前のテトロミノの色が引き継がれるのを修正

195fd5a

...



masa_s authored and masa_s committed 8 hours ago

テトロミノが積み上がるよう状態を保存するようにした

606dea0

...



masa_s authored and masa_s committed 8 hours ago

最下部到達時次のテトリスが出てくるように修正

3decc5e

...



masa_s authored and masa_s committed 8 hours ago

当たり判定をフィールドの配列にて行うように変更

abd16c9

...



masa_s authored and masa_s committed 9 hours ago

フィールドの配列を追加

3370cbe

...



masa_s authored and masa_s committed 9 hours ago

テトロミノの操作の横幅制限の追加

c1f1868

...



masa_s authored and masa_s committed 9 hours ago

T,S,Z,Oのテトロミの追加

18980b0

...



masa_s authored and masa_s committed 10 hours ago

課題の内容

fc1f5a0

...



masa_s authored and masa_s committed 10 hours ago

初期状態

92c314f

...



masa_s authored and masa_s committed 10 hours ago