

EMT

Tetris

Mode d'emploi

Membrez Matteo
24/01/2021



















TABLE DES MATIERES

1	Installation	1
2	Présentation de la fenêtre	2
2.1	Description des éléments	2
3	Les pièces	3
4	Jouons !	3
4.1	Contrôles	4
4.2	Score	4
4.2.1	Fonctionnement des niveaux	4
4.2.2	Fonctionnement du score	5
5	Game Over	5

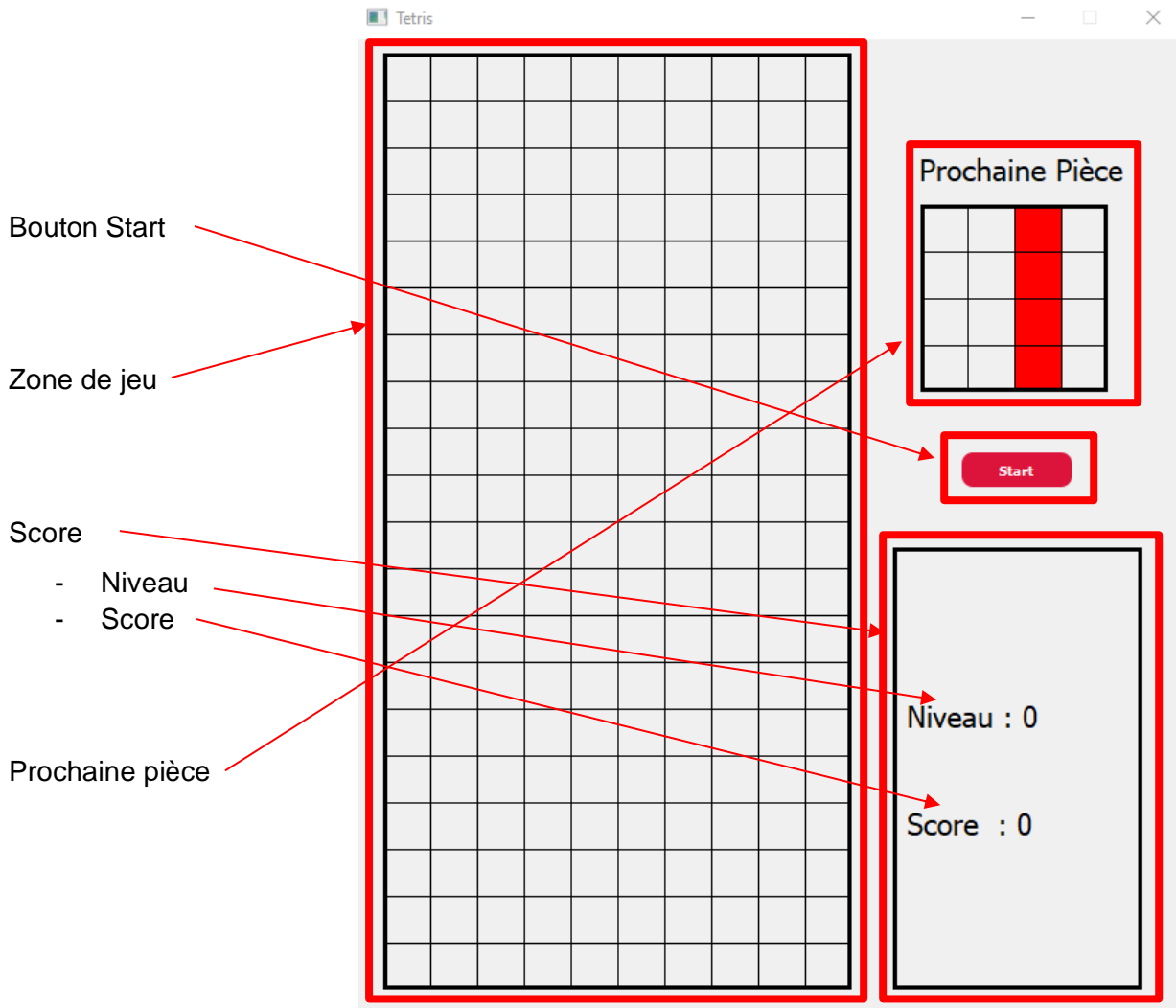
1 INSTALLATION

Pour utiliser l'application sur votre poste, rien de trop compliqué. Il suffit d'ouvrir le dossier contenant l'exécutable et de lancer le fichier .exe (exécutable).

Attention à ne pas séparer les autres fichiers du fichier exécutable sinon l'exécution ne fonctionnera pas !

 2020-JCO-Tetris.exe	19.01.2021 09:14	Application	50 Ko
 libgcc_s_seh-1.dll	16.08.2018 09:53	Extension de l'app...	73 Ko
 libstdc++-6.dll	16.08.2018 09:54	Extension de l'app...	1 393 Ko
 libwinpthread-1.dll	16.08.2018 09:54	Extension de l'app...	51 Ko
 main.o	19.01.2021 09:14	Fichier O	2 Ko
 mainfrm.o	19.01.2021 09:14	Fichier O	23 Ko
 moc_mainfrm.cpp	19.01.2021 09:14	C++ Source	5 Ko
 moc_mainfrm.o	19.01.2021 09:14	Fichier O	10 Ko
 moc_predefs.h	19.01.2021 09:14	C/C++ Header	15 Ko
 moc_tetriswidget.cpp	19.01.2021 09:14	C++ Source	7 Ko
 moc_tetriswidget.o	19.01.2021 09:14	Fichier O	14 Ko
 nextpiece.o	19.01.2021 09:14	Fichier O	11 Ko
 Qt5Core.dll	03.10.2019 13:47	Extension de l'app...	6 326 Ko
 Qt5Gui.dll	13.06.2019 19:27	Extension de l'app...	6 338 Ko
 Qt5Multimedia.dll	13.06.2019 20:38	Extension de l'app...	960 Ko
 Qt5Network.dll	13.06.2019 19:27	Extension de l'app...	1 697 Ko
 Qt5Widgets.dll	13.06.2019 19:27	Extension de l'app...	5 544 Ko
 tetriswidget.o	19.01.2021 09:14	Fichier O	11 Ko

2 PRESENTATION DE LA FENETRE



2.1 DESCRIPTION DES ELEMENTS

Bouton Start : le bouton start permet de lancer et de relancer la partie

Zone de jeu : la zone de jeu est l'endroit où le jeu en lui-même va se jouer

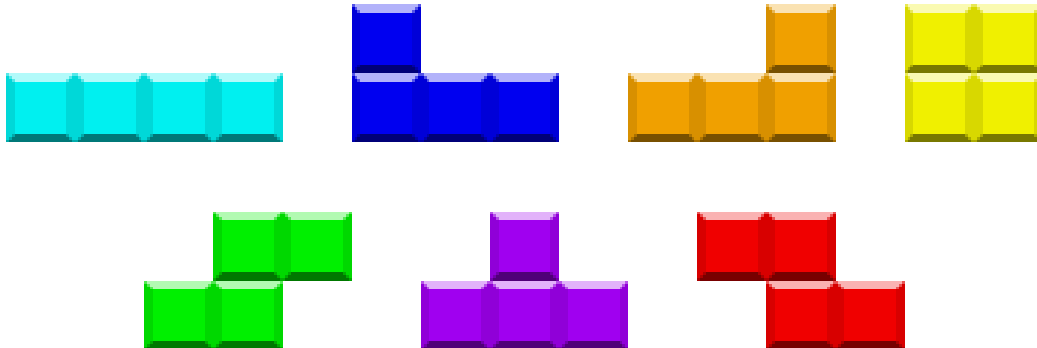
Score : le score est l'endroit où les données de la partie seront inscrites (score et niveaux)

- **Niveau** : les niveaux représentent le niveau de difficulté au fur et à mesure que la partie avance
- **Score** : le score représente les points du joueur, ces points sont augmentés quand des lignes sont supprimées

Prochaine pièce : affiche la pièce qui suivra celle qui est actuellement en jeu

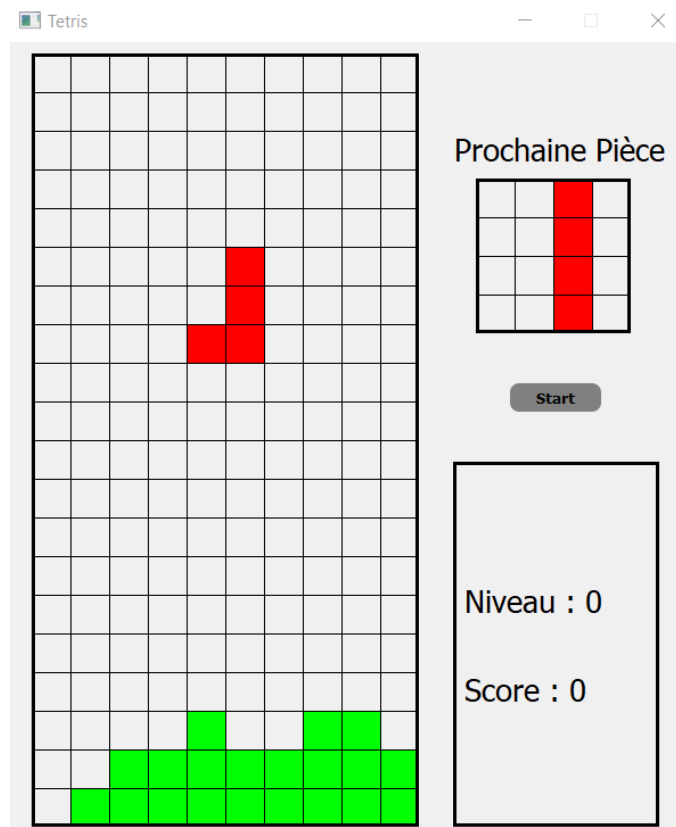
3 LES PIÈCES

Le jeu Tetris est composé de 7 pièces différentes. Voici une représentation de chacune de ces pièces :



4 JOUONS !

Pour commencer une partie il suffit de cliquer sur le bouton **Start** vu précédemment. Les pièces vont commencer à tomber (de plus en plus vite au fur et à mesure des niveaux). Le but est de former des lignes complètes (qui seront alors détruites).



Pièces vertes : les pièces posées qui ne sont plus mobiles

Pièce rouge : la pièce qui est en jeu, on peut la tourner et la déplacer dans le but de la positionner de manière à créer une ligne complète

4.1 CONTRÔLES



: Rotation de la pièce



: Déplacement de la pièce à droite



: Déplacement de la pièce à gauche



: Déplacement rapide de la pièce vers le bas

4.2 SCORE

4.2.1 FONCTIONNEMENT DES NIVEAUX

Le fonctionnement des niveaux suit une logique très simple. La voici :

Niveau	Score nécessaire	Vitesse du jeu en millisecondes
0	0	1000
1	500	800
2	1'000	600
3	5'000	500
4	10'000	400
5	20'000	300
6	40'000	200

Chaque niveau nécessite un certain score, et en fonction de ce score, la vitesse du jeu accélère.

4.2.2 FONCTIONNEMENT DU SCORE

Le score augmente à chaque fois qu'une ou plusieurs lignes sont supprimées. Plus le nombre de lignes supprimées d'un coup est grand (maximum 4), plus le nombre de points gagnés est conséquent.

Le niveau a aussi une influence sur le nombre de points gagnés. Plus le niveau est élevé, plus le nombre de points gagnés augmente. Voici un exemple de cette situation :

Nombre de lignes supprimées	Calcul
1	$40 * (\text{niveau} + 1)$
2	$100 * (\text{niveau} + 1)$
3	$300 * (\text{niveau} + 1)$
4	$1200 * (\text{niveau} + 1)$

5 GAME OVER

La partie se termine dès lors qu'une pièce est posée au sommet de la zone de jeu. Le score est alors affiché et le message « Game Over » prévient le joueur que la partie est terminée. Il peut alors en relancer une en cliquant à nouveau sur le bouton **Start**.