|  |  |
| --- | --- |
| EMT | |
| Tetris | |
| Mode d’emploi |

|  |
| --- |
| Membrez Matteo  24/01/2021 |

Table des matières

[1 Installation 1](#_Toc62387527)

[2 Présentation de la fenêtre 2](#_Toc62387528)

[2.1 Description des éléments 2](#_Toc62387529)

[3 Les pièces 3](#_Toc62387530)

[4 Jouons ! 3](#_Toc62387531)

[4.1 Contrôles 4](#_Toc62387532)

[4.2 Score 4](#_Toc62387533)

[4.2.1 Fonctionnement des niveaux 4](#_Toc62387534)

[4.2.2 Fonctionnement du score 5](#_Toc62387535)

[5 Game Over 5](#_Toc62387536)

# 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).

Une image contenant texte

Description générée automatiquementAttention à ne pas séparer les autres fichiers du fichier exécutable sinon l’exécution ne fonctionnera pas !

# Présentation de la fenêtre

Une image contenant texte

Description générée automatiquement

Bouton Start

Zone de jeu

Score

* Niveau
* Score

Prochaine pièce

## Description des éléments

**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

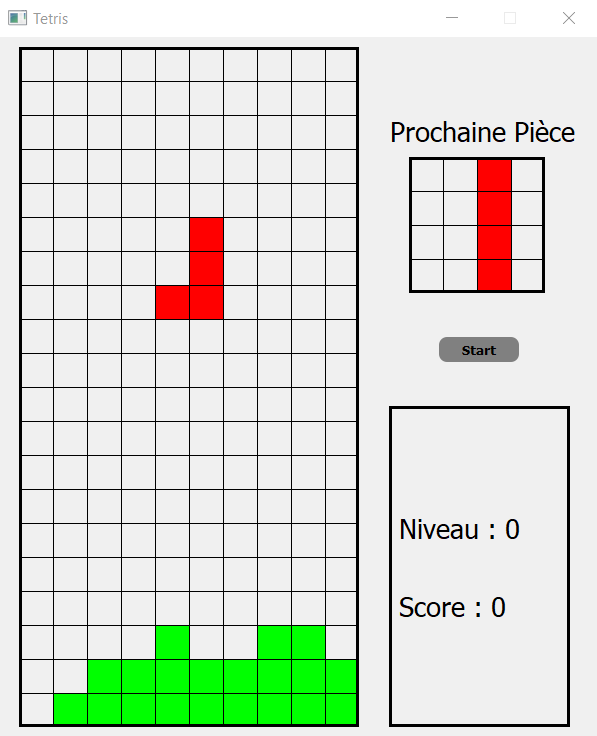
**Prochaine pièce :** affiche la pièce qui suivra celle qui est actuellement en jeu

# Les pièces

Une image contenant texte, clipart

Description générée automatiquementLe jeu Tetris est composé de 7 pièces différentes. Voici une représentation de chacune de ces pièces :

# 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

## Contrôles



**: Rotation de la pièce**

**: Déplacement de la pièce à droite**

****

**Une image contenant texte

Description générée automatiquement: Déplacement de la pièce à gauche**

**: Déplacement rapide de la pièce vers le bas**

## Score

### 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.

### 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 \* (niveau + 1)** |
| 2 | **100 \* (niveau + 1)** |
| 3 | **300 \* (niveau + 1)** |
| 4 | **1200 \* (niveau + 1)** |

# 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**.