

Технологии.

- **Язык программирования:** Python
- **Библиотека:** Pygame
- **Форматы файлов:** CSV для рекордов, JSON для настроек и локализаций (при необходимости).

Базовая функциональность.

- **Главное меню:** Старт новой игры, таблица рекордов, выход.
- **Игровой процесс:** Падающие фигуры, поворот фигур, заполнение линий, подсчет очков.
- **Управление:** Клавиатура для перемещения и поворота фигур.
- **Сохранение рекордов:** Запись имен и очков в CSV файл.
- **Звуковое сопровождение:** Фоновая музыка, звуковые эффекты для действия игрока.
- **Меню паузы:** Продолжить игру, начать заново, выйти в главное меню.
- **Просмотр следующей фигуры:** Отображение фигуры, которая появится после текущей.

Расширенная функциональность

- **Мультиязычность.** Поддержка нескольких языков, выбор языка в настройках.
- **Настройки.** Выбор темы оформления, настройка управления, регулировка громкости.
- **Онлайн-таблица рекордов.** Сервер на Flask для сравнения результатов с другими игроками.
- **Искусственный интеллект.** ИИ-противник для одиночной игры.
- **Разные режимы игры.** Классический режим, режим с ограниченным запасом здоровья.

Архитектура проекта

Модули:

- **game:** Игровой процесс, логика падения фигур, подсчет очков.
- **graphics:** Отрисовка игрового поля, фигур, интерфейса.
- **sound:** Звуковые эффекты, музыка.
- **data:** Хранение данных (рекорды, настройки, языковые файлы).
- **ui:** Пользовательский интерфейс, меню, диалоги.
- **network*:** Взаимодействие с сервером (для онлайн таблицы рекордов).

Git:

- **Ветки:** Отдельные ветки для новых функций, исправлений ошибок и экспериментов.
- **Коммиты:** Частые коммиты с понятными сообщениями.

Дальнейшее развитие проекта.

- **Оптимизация.** Улучшение производительности игры, особенно на слабых устройствах.
- **Тестирование.** Тщательное тестирование всех функций игры.
- **Распространение.** Публикация игры на платформах для независимых игр (например, Itch.io).