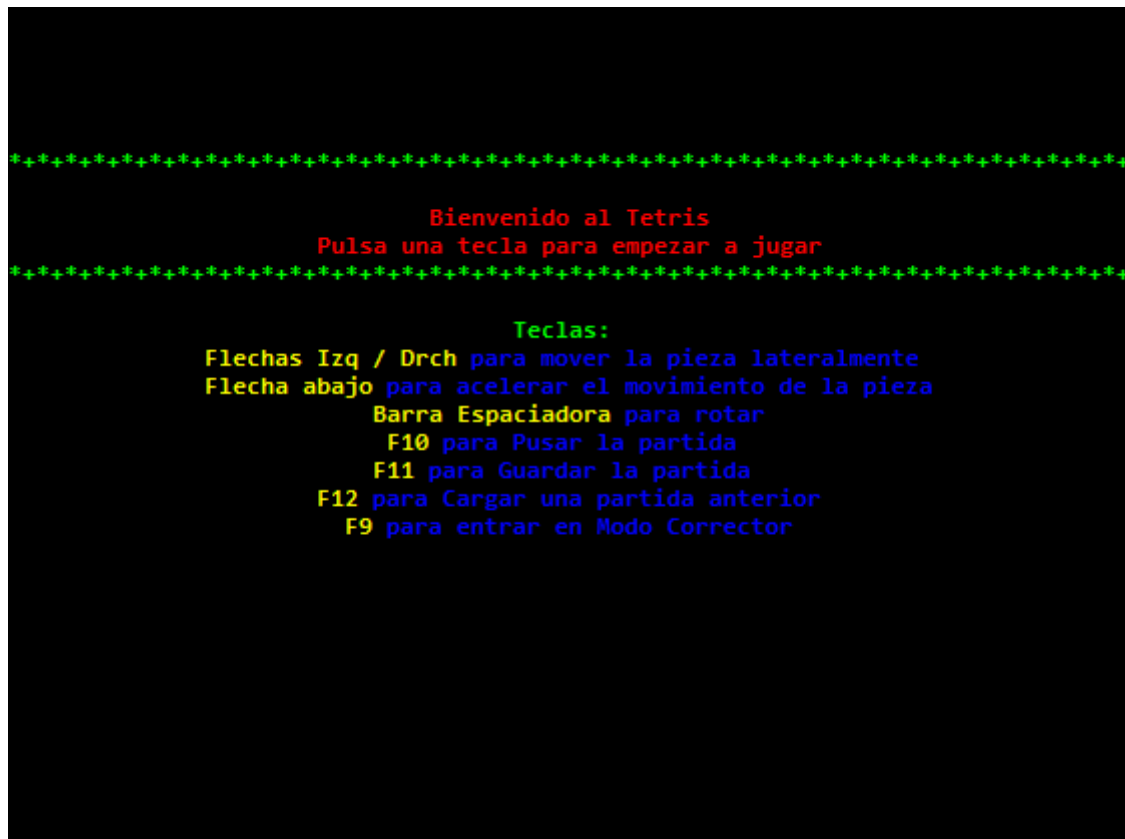


**Manual de Usuario: Tetris**

**Proyecto Programación: Ignacio Pastor Padilla**

**1º DAM Semi, Grupo A**

## Pantalla de Bienvenida

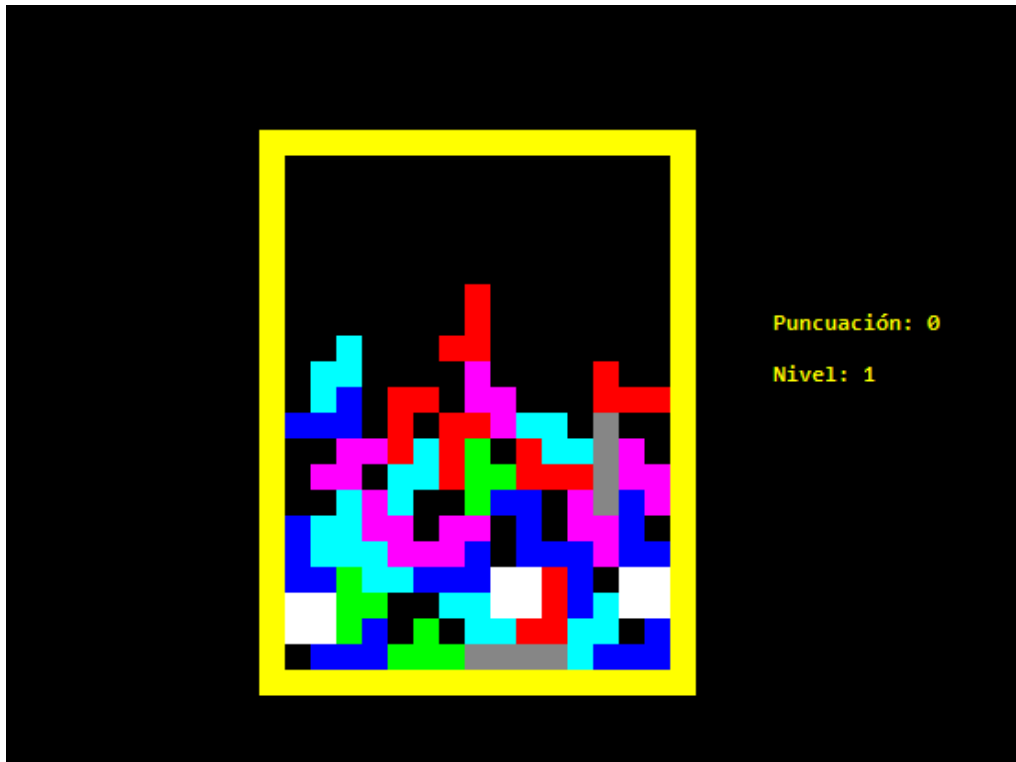


El juego empieza con esta pantalla donde se nos explican las opciones y teclas del juego:

- Flechas Izquierda y Derecha: mueven la pieza lateralmente
- Flecha Abajo: acelera el movimiento de la pieza
- Barra Espaciadora: gira la pieza
- F10: Pausa la partida
- F11: Guarda la partida.  
Guarda puntuación, nivel y estado del bloque de piezas, pero no la pieza en movimiento.
- F12: Carga una partida previamente guardada
- F9: Permite entrar en el Modo Corrector. Donde se pasará de nivel a cada línea completada, facilitando así el apreciar los cambios de nivel.

-Pulsa una tecla cualquiera para empezar a jugar

## Partida



El objetivo del juego es completar filas. Cuando una fila se completa ésta desaparece e iremos acumulando puntos.

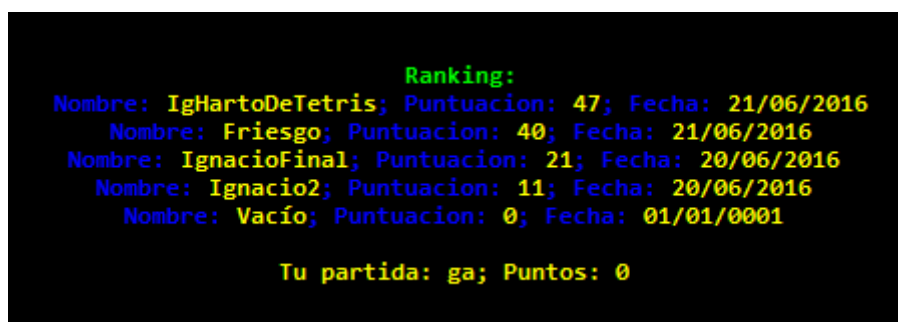
## Paso de Nivel

En el juego podemos encontrar hasta cinco niveles. Se pasará de nivel cada 5 puntos, es decir, cada cinco filas completadas. En el nivel 2 y 5 el tablero cambia de tamaño y desaparece el bloque de piezas.

## Fin del Juego

El juego se termina cuando el bloque de piezas acumuladas invada la zona en la que aparecen las nuevas piezas. Es decir, si cuando aparece una nueva pieza se superpone al bloque, el juego habrá terminado!

## Ranking



Al finalizar el juego se nos pedirá el nombre y seguidamente se mostrará un ranking con las 5 mejores puntuaciones, quién las consiguió y la fecha en la que lo hizo.