# Проект “Тетрис”

Автор проекта: Иванов Игорь

Руководитель проекта: Глинка Надежда

Идея проекта

Идеей проекта было создать известную игру Тетрис в её классическом варианте с возможностью сбора статистики игр пользователей.

Реализация

Классы проекта:

1) Класс StartMenu отвечает за начальное меню программы

2) Класс TetrisBoard – основной класс, который отвечает непосредственно за игру

3) Класс Cell отвечает за конкретную клетку на игровом поле

4) Класс EndAnimation унаследован от pygame.sprite.Sprite и отвечает за анимацию в конце игры

Использованные библиотеки

1) Pygame – для интерфейса игры и взаимодействий с пользователем

2) Sqlite3 – для сбора и обработки статиски об играх пользователей

3) WebBrowser – для переадресации пользователя на GitHub автора

4) Os – для получения полных путей к спрайтам и другим данных программы

5) Random – для выбора случайных фигур

Примечание: Для запуска программы необязательно устанавливать данные библиотеки, так как доступен .exe файл.

Как запустить программу

Для запуска программы вы можете либо запустить файл Main.py, либо, если на вашем компьютере не установлены необходимые библиотеки, вы можете запустить файл Main.exe.

Примечание: Если у вас установлены требуемые библиотеки, то дабы ускорить запуск программы и уменьшить нагрузку на компьютер, рекомендуется запускать файл Main.py

Скриншоты



