

# TETRIS

Felhasználói dokumentáció

## Játékleírás

„A Tetris (oroszul: Tempuc) egy ügyességi és logikai videojáték, melynek első változatát az orosz Alekszej Pázsitnov tervezte meg és készítette el az Elektronika 60 nevű számítógépre, míg az Orosz Tudományos Akadémia munkatársaként dolgozott Moszkvában. A játék neve a görög tetra kifejezés (minden egyes elem négy részből áll) és Pázsitnov kedvenc sportja, a tenisz összevonásából ered.”

(<https://hu.wikipedia.org/wiki/Tetris>)

A Tetris egyike a legismertebb számítógépes játékoknak – célja, hogy a pályára eső 4 elemből álló alakzatokat (tetrominokat) a játékos jobbra-balra mozgatással és forgatással úgy manipulálja, hogy azok leérve a pálya teljes szélességében sorokat töltsenek ki. Ha ez sikerül, az adott sor eltűnik, és a játékos pontot szerez. A játékot megnyerni nem, csak elveszteni lehet – ha a pályára érkező újabb alakzatoknak már nem marad hely.

## A program indítása

A programot kicsomagolás után a `menu.py` fájl futtatásával lehet elindítani. Ezt a legtöbb operációs rendszeren egyszerűen a következő parancs kiadásával tehetjük meg:

```
> python menu.py
```

A program futtatásának előfeltétele a Python futtatókörnyezet legalább 3.7-es verziója és a pygame könyvtár telepítése – utóbbiról további információt annak honlapján lehet találni:

<https://www.pygame.org/wiki/GettingStarted>

## A játék kezelése

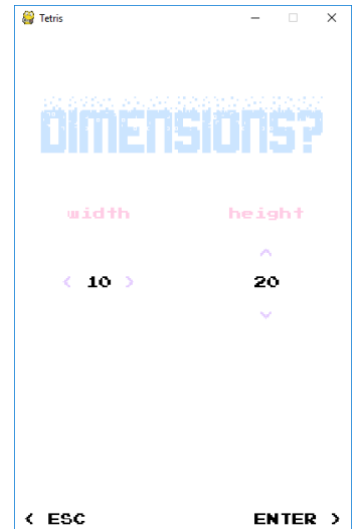
### Menü

A programba belépve a menüvel találjuk szembe magunkat. Innen az **S gomb** megnyomásával indítható maga a játék, illetve az **L gomb** megnyomásával megtekinthetők az eddig rögzített pontszámok. Az **ESC gomb** megnyomásával kiléphetünk a játékból.



### Pálya méretének beállítása

A játék indítása után a program bekéri a pálya méretét. A **jobb, illetve bal nyíl** segítségével a pálya szélességét, a **fel illetve lefele nyíl** segítségével a pálya magasságát állíthatjuk. Ezután az **ENTER gomb** megnyomásával léphetünk be a játéktérbe. Az **ESC gomb** visszavisz a menübe.

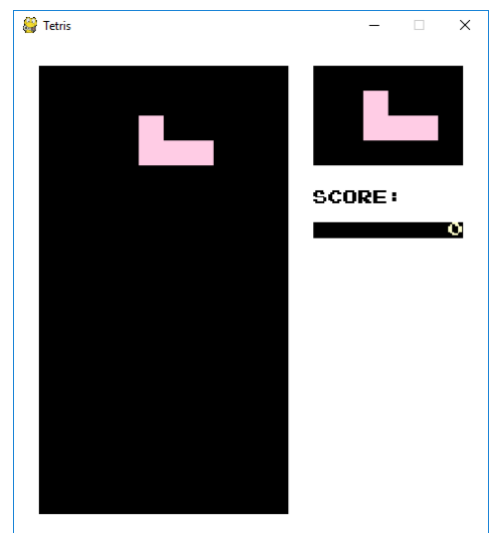


### Játéktér

A játéktér három fő részből áll:

- Bal oldalon látható az „akna” (vagy „mátrix”), amely a játék aktuális állását, az egyes elemek helyét mutatja.
- Jobb felül látható a következő várható elem
- Jobb alul az aktuális pontszám

Az **ESC gomb** megnyomásával a játéknak idő előtt véget lehet vetni. A **jobb, illetve bal nyíl** segítségével a jelenleg mozgó elem jobbra, illetve balra mozgatható. A **felfele nyíl** az elemet 90 fokkal elforgatja, míg a **lefele nyíl** gyorsítja az elem lefele mozgását. A játékot a **szóköz gomb** lenyomásával lehet szüneteltetni, ismételt megnyomására pedig folytatódik a játék. Miután a játék véget ért, a **szóköz gomb** megnyomásával lehet továbblépni a pontszám rögzítéséhez.



### Pontszám rögzítése

A pontszám rögzítéséhez egy nevet kell megadni a billentyűzettel. Az **ENTER gomb** megnyomása után a pontszám rögzítésre kerül és az eddigi legjobb pontszámok listájára ugunk, az **ESC gomb** ehelyett inkább visszatér a menübe.



### Eddig rögzített pontszámok

A pontszámok listáján csökkenő sorrendben láthatók azok a pontszámok, amiket eddig rögzítettünk. A **le, illetve fel nyilakkal** lehet lapozni, az **ESC gomb** lenyomása után a program visszatér a főmenübe.

