

Aiheen kuvaus

Aihe: Tetris-peli

Toteutetaan projektissa reaaliaikainen Tetris-pelin variantti. Pelialueena toimii pystysuuntainen suorakulmio (esim. 300x500) ja pelaajan tavoitteena on kerätä pisteitä muodostamalla putoavista monikulmioista kokonaisiä rivejä. Rivin täyttyessä se tuhoutuu ja pelaaja palkitaan pisteillä. Pelin lopussa pelaajalle esitetään kerätty pistemäärä.

Peli eroaa tavanomaisesta Tetriksestä siinä, että rivin täyttymisen ja tuhoamisen jälkeen jokaisen *tätä riviä ylempanä olevan rivin palat* pudotetaan niin alas kuin mahdollista. Tuhoutuneen rivin alapuolisten rivien palojen sijaintia ei muuteta. Tämän seurauksena pelin palat pyrkivät kasaantumaan alimmille riveillä, joka osaltaan tekee pelaamisesta helpompaa kuin perinteisessä Tetriksestä. Tätä kompensoidaan mukauttamalla pelinopeus haastetta tarjoavaksi.

Peliin toteutetaan yksinkertainen ohjaussysteemi näppäimistön avulla. Erilaisia putoavia monikulmioita tehdään muutama erilainen. Monikulmioita on tarkoitus pystyä kääntämään 90 asteen verran kerrallaan. Tarkoituksena on toteuttaa myös tasosysteemi siten, että pelaajan saavutettua tietyn pistemäärän pelin nopeus kasvaa tehden pelaamisesta haastavampaa.

Käyttäjät: Pelaaja

Käyttäjän toiminnot:

- pelin käynnistäminen
- pelin keskeyttäminen (pause)
- pelin jatkaminen (unpause)
- pelin pelaaminen
- pelin lopettaminen (exit)