

Aiheen kuvaus

Aihe: Tetris

Toteutetaan projektissa reaaliaikainen Tetris-pelin variantti. Pelialueena toimii pystysuuntainen suorakulmio (esim. 300x500) ja pelaajan tavoitteena on kerätä pisteitä muodostamalla putoavista monikulmioista kokonaisia rivejä. Rivin täytyessä se tuhoutuu ja rivin yläpuoliset palat tippuvat alaspäin yhden koordinaatin verran. Rivin tuhoamisesta pelaaja palkitaan pisteillä. Pisteiden kertymiseen vaikuttaa tuhoutuneiden rivien määrä, peräkkäisiltä edellisiltä ”vuoroilta” kerätyt kombot (rivien tuhoamiset), sekä pelin vaikeustaso. Pelin aikana pelaajalle esitetään reaaliaikaisesti hänen kulloinenkin pistemääränsä.

Peliin toteutetaan yksinkertainen ohjaussysteemi näppäimistön avulla. Erilaisia putoavia monikulmioita tehdään 7 kappaletta, jotka vastaavat muodoltaan kirjaimia I, J, L, S, Z, T ja O. Monikulmioita on tarkoitus pystyä kääntämään 90 asteen verran kerrallaan. Peliin toteutetaan myös 10 vaikeustasoa sisältävä tasosysteemi. Pelin alussa pelaaja saa valita miltä tasolta hän aloittaa pelaamisen. Vaikeustaso kasvaa pelaajan saadessa tuhotuksi 10 riviä. Taso 10 on vaikein taso ja sille päästyään peli pysyy siinä loppupelin ajan. Pelin aikana myös vaikeustaso esitetään reaaliaikaisesti. Pelin päätyttyä pelaajalle annetaan mahdollisuus pelata uusi peli.

Käyttäjät: Pelaaja

Käyttäjän toiminnot:

- pelaajanimen syöttäminen (ei funktiota tässä versiossa, säilytetään kuitenkin tulevaisuuden laajennoksia esim. high scorea varten)
- pelin käynnistäminen (ensimmäisen kerran ja uudelleen)
- pelin keskeyttäminen (pause)
- pelin jatkaminen (unpause)
- vaikeustason valinta
- pelin pelaaminen
- pelin lopettaminen