Planung Tetris:

Blöcke -> Funktionen,

Boden definieren und Deckel (?);

Rotate für Blöcke,

Blöcke random spawnen und fallen lassen (array);

Steuerung: Pfeiltasten: nach oben = block dreht sich;

Nach rechts /links = steuern;

Nach unten = block fällt schneller;

Wenn 1 Zeile voll soll diese aufgelöst werden;

Wenn die Blöcke den Deckel erreichen = Spiel verloren:

-🡪 innerhalb 2 Wochen max. 3

Variation: zusätzlicher Block spawnt random der ebenso gesteuert werden muss;

2.-3. Woche

Hintergründe und Animationen zeichnen /animieren während der 3 Wochen und danach vlt noch;

Ab 4. Woche Score, LVL usw. einbauen;/ mögliche Probleme beheben;

Lvl sollen schwieriger werden =Blöcke fallen immer etwas schneller;