

[Skip navigation links](#)

- [Package](#)
- [Class](#)
- [Tree](#)
- [Index](#)
- [Help](#)

SEARCH:

Index

[A](#) [C](#) [D](#) [G](#) [M](#) [O](#) [P](#) [Q](#) [R](#) [S](#) [T](#) [U](#)

[All Classes and Interfaces](#)|[All Packages](#)|[Serialized Form](#)

A

[AddToBoard\(\)](#) - Method in class [Tetris](#)
add tetromino to the board if it cannot add game over

C

[changeColor\(int, int, String\)](#) - Method in class [Tetris](#)
change colour of specif jButton

[changeNextTetroPanel\(int\)](#) - Method in class [Tetris](#)
This change next tetromino panel.

[controlCollide\(Tetromino, int, int\)](#) - Method in class [Tetris](#)
control collide for the given coordinate

[controlFullLine\(\)](#) - Method in class [Tetris](#)
control every line after every tetromino move down completely if it found fullline call deleteFullLine functon

[createTetro\(\)](#) - Method in class [Tetris](#)
create new tetromino

D

[deleteColor\(int, int\)](#) - Method in class [Tetris](#)
make white specific jButton

[deleteFullLine\(int\)](#) - Method in class [Tetris](#)
delete given line

[deleteOld\(Tetromino, int, int\)](#) - Method in class [Tetris](#)
delete old lcoation of tetromino

[driver](#) - Class in [Unnamed Package](#)

[driver\(\)](#) - Constructor for class [driver](#)

G

[gameOver\(\)](#) - Method in class [Tetris](#)
Pop when the game end

[getBody\(\)](#) - Method in class [Tetromino](#)

[getCol\(\)](#) - Method in class [Tetromino](#)

[getRow\(\)](#) - Method in class [Tetromino](#)

[getShape\(\)](#) - Method in class [Tetromino](#)

[getType\(\)](#) - Method in class [Tetromino](#)

M

[main\(String\[\]\)](#) - Static method in class [driver](#)

[move\(\)](#) - Method in class [Tetris](#)
move tetromino down 1 blok

[moveLeft\(\)](#) - Method in class [Tetris](#)
move tetromino one left

[moveRight\(\)](#) - Method in class [Tetris](#)
move tetromino one right

O

[overwrite\(Tetromino, int, int\)](#) - Method in class [Tetris](#)
overwrite the tetros body to given location

P

[printTetromino\(\)](#) - Method in class [Tetromino](#)

Q

[quit\(\)](#) - Method in class [Tetris](#)

R

[restart\(\)](#) - Method in class [Tetris](#)
It makes point 0 and clear the board then start game again

[rotate\(char\)](#) - Method in class [Tetromino](#)

[rotateAble\(\)](#) - Method in class [Tetris](#)
this function look for tetromino can rotate

S

[setCol\(int\)](#) - Method in class [Tetromino](#)

[setRow\(int\)](#) - Method in class [Tetromino](#)

T

[Tetris](#) - Class in [Unnamed Package](#)

[tetromino_x](#) - Variable in class [Tetris](#)

[tetromino_y](#) - Variable in class [Tetris](#)

[Tetromino](#) - Class in [Unnamed Package](#)

[Tetromino\(\)](#) - Constructor for class [Tetromino](#)

[Tetromino\(Tetromino.Shape\)](#) - Constructor for class [Tetromino](#)

U

[updateLookfor\(Tetromino, int\[\], char\)](#) - Method in class [Tetris](#)
with this functon tetromino does not collide with already placed tetromino

[A](#) [C](#) [D](#) [G](#) [M](#) [O](#) [P](#) [Q](#) [R](#) [S](#) [T](#) [U](#)
[All Classes and Interfaces](#)|[All Packages](#)|[Serialized Form](#)