

1)

Игровое поле (2D массив; -1 - блок за пределами поля, 0 - в ячейке нет блока, i - в ячейке есть кусок i-го блока)

Написано перемещение по таймеру и удаление блока

Написан метод для поворота блока

Управление блоком с клавиатуры

Визуализация вышеперечисленного(через XQuartz)

2)За последнюю было написано управление блоком с клавиатуры.

3)Планируется написать сохранение упавших блоков и поворот.