

A programozás alapjai 3

Házi feladat specifikáció

Név:	Lapu Kornél
------	-------------

A feladat:

A Tetris videójáték továbbfejlesztése: A különbség az eredeti játékhoz képest, hogy a blokkok minden irányból érkezhetnek és mindig egy kijelölt blokk felé esnek (pálya közepe), ez lesz a gravitációs középpont. A lerakott blokkokat úgy lehet eltüntetni, hogy egy négyzet alakú gyűrűt kell felépíteni, ami teljesen záródik. Ebben az esetben a teljes gyűrű eltűnik és minden külső lerakott blokk eggyel beljebb esik.

A pálya mérete eltér az eredeti Tetristől, ez egy négyzetes alakú pálya, minden irányba ugyanakkora távolsággal. Ennek a közepén található a gravitációs blokk.

A blokkok zuhanásának irányát a gravitációs vektor határozza meg, ami mindig a gravitációs blokk felé mutat. Ez a zuhanás 8 irányba történhet.

Az éppen aktuálisan zuhanó blokkok mozgatása, csak a gravitációs vektorra merőlegesen történhet két iránya. Emellett a megszokott forgatás is megmaradt. Összesen négy irányba lehet mozgatni egy blokkot, de egyszerre maximum két irányba.

Egy blokk addig mozgatható, amíg a következő mozgásával valamelyik alkotó blokkja olyan helyre kerülne, ami már foglalt valamilyen másik blokk által.

A játék addig tart amíg a lerakott blokkok ki nem lógnak a képernyőből.

Minden egyes eltüntetett blokkért pont jár, ahányadik gyűrű a közepétől, annnyival lesz megszorozva az eltüntetésért járó pont.

A pontok elmentésre kerülnek, ami a program bezárása után is megmarad és későbbi futtatás alkalmával is előhívható.

Egy egyszerű menü keresztül elérhető: új játék, pontok, kilépés.