**MHP Project: Design Pattern Tetrisspel**

Ons spel gebruikt als design pattern het Singleton design pattern. Hierdoor zijn er minder static variabelen. Drie verschillende klasses zijn Singletons. Deze zijn: Score, Level en SingletonObject. Score zorgt voor het bijhouden van het puntenaantal en Level voor de levelhoogte en versnelling van de vallende blokjes per level.

De SingletonObject klasse is de oorsprong van alle klasses in het spel. Hierin gebeurt o.a. de initialisering van het spel, user input handling en pauzeren. De functionaliteit die in SingletonObject staat, is nodig in verscheidene klasses doorheen het spel, daarom hebben we hiervoor het Singleton design pattern gekozen.