ゲームの進行状況の同期

相手から送られたテトリミノを生成

通信を管理するクラス

相手に送るテトリミノを制御

ゲームオーバーの制御

リザルト画面の時、動作を停止させる

マスのクラス

・色

テトリミノクラス

・保持するマス

・マスの配置の情報

画面に表示させるダイアログクラス

・表示させるテキスト情報

表示が止まった時タイトル画面へ移行

ダイアログの表示を止める処理

入力

動かす

動かすテトリミノを登録

動かせなくなったことを伝える

テトリミノを動かすクラス

・対象のテトリミノ

リザルトの表示

ゲームの進行を管理するクラス

テトリミノを登録

動かなくなったとき次を取得する

Nextに登録

テトリミノが取得されたとき次を生成させる

Nextを保持するクラス

・保持するテトリミノ

ゲームの盤全体のクラス

・マスのリスト

テトリミノを生成するクラス