Pygame проект “Тетрис”

Автор проекта: Ади Сахантаев

Данный проект является реализацией популярной аркадной 2D игры “Тетрис”. В нем присутствует главное меню с фоном, кнопки “Начать игру” и “Таблица рекордов”. При запуске игры дается выбор сложности, после которой открывается окно с самой игрой. Также в этом окне можно видеть количество очков на данный момент. При окончании игры нужно ввести имя, после чего вам покажут ваш конечный результат, а также если результат входит в 10 лучших, он вместе с именем записывается в таблицу рекордов, где позже можно его увидеть.

Чтобы реализовать были использованы библиотеки pygame для создания игры, os для установления координат окон, sys для корректного завершения программы и random для случайной последовательности фигур в игре. Были созданы два класса - Board для клетчатой доски, и Figure для создания фигур с координатами и формой как атрибут.Также я создал отдельные функции для каждого окна с игровым циклом и изображения и мелодии в игре. Рекорды сохраняются в отдельном текстовом файле.