Вариант 4.3 «Тетрис». Технология servlets (JSP, JSF).

Постановка задачи:

* в игре присутствует один игрок пользователь;
* при входе в игру пользователь должен пройти идентификацию;
  + логин может состоять из латинских букв любого регистра и цифр длиной не более 15 символов;
  + пароль может состоять из латинских букв любого регистра, цифр и специальных символов (@, $, %, !, ?) длиной не более 8 символов;
* в игре есть базовый набор фигур (7 фигур), размер игрового поля можно задавать;
  + минимальная ширина: 3 ячейки;
  + максимальная ширина: 10 ячеек;
  + минимальная высота: 10 ячеек;
  + максимальная высота 20 ячеек;
* серверное приложение предлагает игроку последовательные фигуры из набора, которые он должен расположить на поле снизу вверх.
* игрок может управлять фигурами до их размещения на поле: вращать, перемещать, при этом темп игры ускоряется.
* игра завершается, когда поле полностью заполнено фигурами снизу доверху.
* баллы начисляются в зависимости от количества заполненных ячеек и возможных пустых мест на поле.
  + заполнение одного ряда дает 100 баллов;
  + заполнение двух рядов дает 200 баллов;
  + заполнение трех рядов дает 700 баллов;
  + заполнение 4 рядов дает 1500 баллов;
* приложение реализовано на основе servlets с использованием JSP/JSF для отображения игрового процесса.
* обмен данными между клиентом и сервером осуществляется посредством HTTP-запросов.
* игровое поле и текущее состояние игры хранятся на сервере.
* интерфейс отображает текущее состояние игрового поля, предстоящую фигуру и очки игрока.
* при завершении игры результат фиксируется, и игрок может начать новую партию.
* рекорд игрока заносится в таблицу лидеров.