

# Kapitel 15.1: Text – Tetris

---

Mit Texten können wir unser Tetris Spiel nochmal ordentlich aufpeppen.

Implementiere die folgenden neuen Features:

- Jedes Mal, wenn ein aktiver Block "landet" – entweder auf dem Boden oder auf einem bereits gelandeten Block, werden dem Benutzer 10 Punkte gutgeschrieben.
- Für jede Reihe, die gelöscht wird, werden dem Benutzer 500 Punkte gutgeschrieben
- Der Score (Punktestand) soll zu jeder Zeit oben rechts im Fenster sichtbar sein.
- Beachte: Unsere Blöcke starten auf einer Höhe von  $y = 50$ . Der Bereich darüber steht uns also zur Anzeige von Spielinformationen zur Verfügung: unser Scoreboard.
- Lege eine Klasse Scoreboard an und verwalte den Score und seine Anzeige hier
- Das Scoreboard soll einen hellen Hintergrund bekommen (hellgrün, hellblau, hellrosa, ...), die Schrift soll schwarz sein

## Game Over

- Wenn der active Block auf der Höhe  $y = 150$  oder darüber landet, hat der Benutzer das Spiel verloren.
- Zeichne auf der Höhe  $y = 150$  eine graue Linie ein, damit der Benutzer sieht, wo Schluss ist.
- Wenn der Benutzer das Spiel verloren hat,
  - wird das Spiel gestoppt (nicht das ganze Spiel!);
  - dürfen keine weiteren Steine mehr erzeugt werden;
  - soll die Information "Game Over" in groß und knallrot mitten auf dem Fenster angezeigt werden;
  - soll der Benutzer das Spiel wieder starten können, indem er die Leertaste (Space) drückt.
- Wenn das Spiel neu startet, wird der Score natürlich zurückgesetzt.

## Level

- Jedes Mal, wenn mindestens eine Reihe gelöscht wird, soll sich die Schwierigkeit (der Level) erhöhen. Das erreichst du, indem du die Geschwindigkeit des Schleifendurchlaufs um 5 steigertest.
- Der Level soll auf dem Scoreboard oben links angezeigt werden.