Blockdown.

sigaction에 blockdown 함수 등록하고. 매 초마다 sigalarm을 일으키도록 alarm함수를 일으키면 blockdown이 1초마다 쭉쭉쭉 일어나게 된다.

checktomove. 움직일 수 있으면 blockY증가시켜서 블럭 아래로 한 칸 움직여.

게임판을 바꾸는거. 1. 블록다운 2. 메인함수

게임판 업데이트하는 도중에 블록다운 생겨버리면? 약간 하나 워드 파일 띄워놓고 두곳에서 작업하는 느낌. 그런 걱정 안해도 됨. 이유는? 메인에서 건드리는건 현재 블럭의 위치. 블럭의 x y 값 밖에 없음. 한번에 1밖에 증가 안함. 만약 그 안에 블록다운 일어나면? 다행히도 이 게임에서는 용납이 된다. 움직이기 전에 일어나거나 움직인 다음에 일어나거나 둘 다. “어차피 죽을 상황이었던 건 똑같을거다.”

field[][]. 빠르게 하고 싶어서 이걸 1차원으로 하진 말아라. (뭔 비트마스킹? 이딴거 쓰지 말래) 2차원 배열 그대로 써라.

<과제>

60쪽에서, 기억자로 떨어지면 field와 맞는 부분이 3개 생기면 그만큼의 점수도 추가해라. (바닥과 붙지 않아도 추가하는거 같음) (옆으로 닿는 부분은 제외하고)

테트리스 하면서 가장 많은 질문

보드에 선이 깔끔하게 안나오고 q 주르륵 모서리는 x 이따구로 나올거임. 그렇게 제출해도 상관 없다. putty 설정 문제임. NEXT BLOCK 글자 같은거만 잘 나오게 해라. 맥 터미널로 돌리면 또 컬러로 나오는디, 그것도 상관 없다. 설정에 인코딩 관련 들어가서 utf 8로 바꾸면 깔끔하게 나올거다. 교수님이 카피체크 아주 진심이다. 매학기 20퍼센트 가량이 적발이 된다.