**PyGame. Тетрис.**

**Авторы:**

**Кривоносов Макар**

**Соколов Артём**

**Идея:**

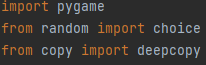
Создать игру «Тетрис», в которой фигуры будут падать сверху вниз, и заполнять игровое пространство. Если заполняется линия – она уничтожается. Если игровое поле забьётся – игрок проиграл.

**Реализация**:

Использовалось ООП (объективно-ориентированное программирование), библиотеки, функции, классы.

В программе создаётся игровое поле, фигуры, границы, управление фигурой, падение фигуры, поворот фигуры, отрисовка фигур.

**Библиотеки:**

****

**Окно с игрой:**

