

Group (Numero): (Alexis Rodriguez, Marcel Moran)

Titulo: Tetris

1. Description de Juego:

Un videojuego de lógica diseñado por Aleksei Pazhitnov en la Unión Soviética, el juego se juega en un canvas en el cual debemos encajar figuras geometricas compuestas de cuadrados unidos de forma ortogonal para formar una fila o filas, estas figuras caen desde el tope del canvas y se detienen cuando chocan con la parte baja del canvas o chocan con otras piezas, el jugador puede rotar la pieza en 90 o -90 grados, las piezas que caen del canvas son aleatorias y por tanto el jugador no puede saber exactamente qué pieza le tocará jugar, normalmente el jugador toca la parte baja del canvas.

2. Gameplay basico:

El usuario puede mover las piezas con las teclas izquierda y derecha, con la tecla arriba, la pieza caerá inmediatamente a la base, piezas pueden rotar presionando el boton numerico 0, el juego puede ser pausado con X

3. Mecanismos :

Existe un evento en el juego que se encarga de hacer caer la pieza.

4. Librerias :

pygame
numpy

5. Otras cosas :

Los colores de las piezas son aleatorios

División y planificación de tiempo

Número de horas esperadas: **14 horas**

| Alexis | Marcel | Día |
|---------------------------|---------------------------|------------------|
| Planificacion | Planificacion | Lunes |
| Aprender acerca de pygame | Aprender acerca de pygame | Martes |
| Desarrollo de Celda | Desarrollo de Juego | Miércoles |
| Desarrollo de Contenedor | Desarrollo de Player | Jueves |
| Integracion | Integracion | Viernes |

| Alexis | Marcel | Día |
|-----------------------|-----------------------|------------------|
| Depuracion | Depuracion | Lunes |
| Preparar presentación | Preparar presentación | Martes |
| | | Miércoles |
| Presentacion | Presentacion | Jueves |
| | | Viernes |