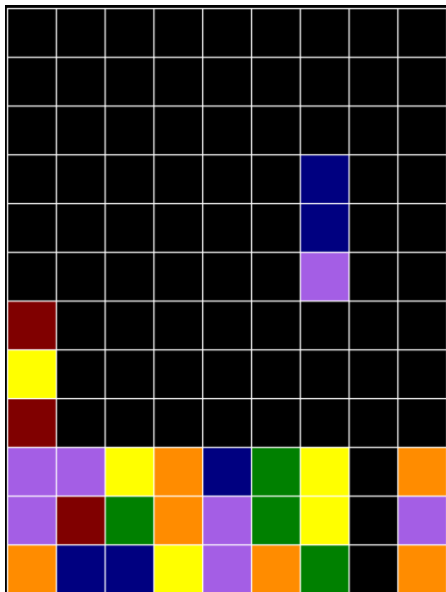


3.Формализация задачи

Основная часть игры представлена в виде матрицы $n \times m$ в которой цифра в ячейка означает цвет (0 – чёрный, 1 – зелёный, 2 – красный, 3 – синий, 4 – жёлтый, 5 – оранжевый, 6 – фиолетовый).



0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	3	0	0
0	0	0	0	0	0	3	0	0
0	0	0	0	0	0	6	0	0
2	0	0	0	0	0	0	0	0
4	0	0	0	0	0	0	0	0
2	0	0	0	0	0	0	0	0
6	6	4	5	3	1	4	0	5
6	2	1	5	6	1	4	0	6
5	3	3	4	6	5	1	0	5

Обработка массива на три и более в ряд проходит через обычную проверку массива с помощью циклов, без усложнений и больших оптимизаций.

Так же есть отдельные переменные для объекта который в данный момент опускает игрок.

Игроку отдельно показывается следующая колонна которая появится.

Счёт очков ведётся по формуле $100 * 1.5^{n-3}$, где n – количество квадратов в ряду. 1.5 множитель, который побуждает игрока собирать большее количество квадратов в ряд.