

PRÁCTICA 2

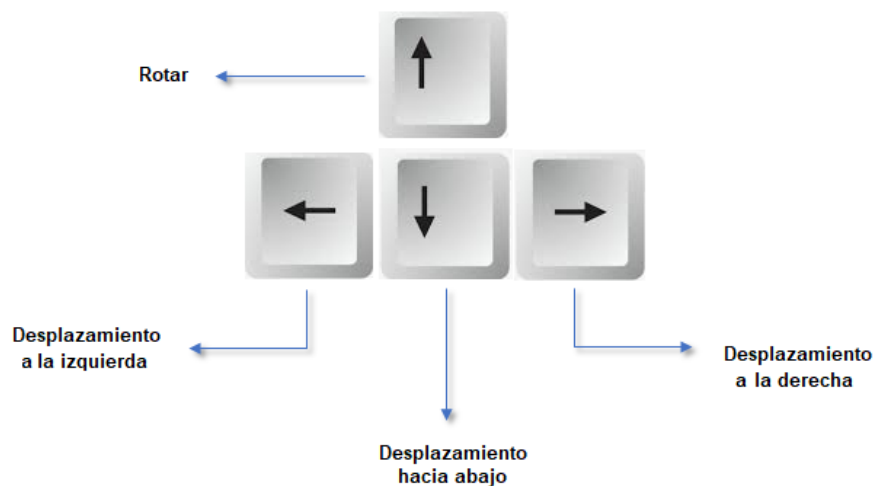
MANUAL DE USUARIO: JUEGO TETRIS

¿QUÉ ES EL TETRIS?

El Tetris es un juego/puzle con el propósito de apilar lo máximo posible diferentes bloques en la parte inferior, para ello se crearán continuamente nuevas piezas, de entre 7 posibles, y bajarán sin descanso desde la parte superior de la pantalla hacia la inferior.

El objetivo del usuario, es ir rellenando los diferentes huecos apilando los bloques que van apareciendo, para ello contará con 4 movimientos posibles: desplazamientos a izquierda y derecha y la correspondiente rotación de cada una de las piezas.

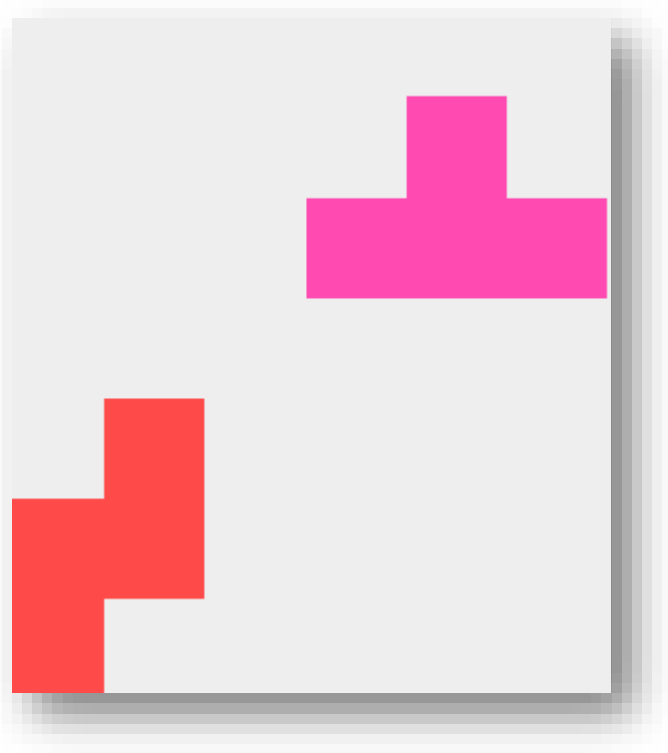
¿CÓMO JUGAR?



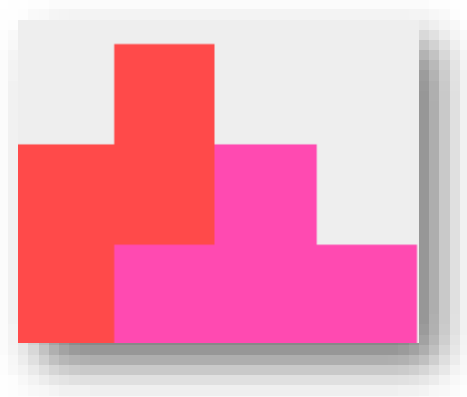
Movimientos:

1. Rotar: Se usará este tipo de movimiento cuando sea necesario cambiar la posición de la pieza para que encaje perfectamente en los bloques apilados.
2. Desplazamiento a la izquierda: Este movimiento desplazará la pieza una posición hacia la izquierda.
3. Desplazamiento a la derecha: Este movimiento desplazará la pieza una posición hacia la derecha.
4. Desplazamiento hacia abajo: Este movimiento nos permitirá bajar la pieza más rápidamente hacia la posición a colocar.

TÉCNICA

**Fig.1.** Situación 1.

Como el objetivo del juego es apilar bloques de piezas si nos encontramos frente a esta situación lo que se deberá realizar es el siguiente movimiento:

**Fig. 2.** Movimiento para la situación 1.

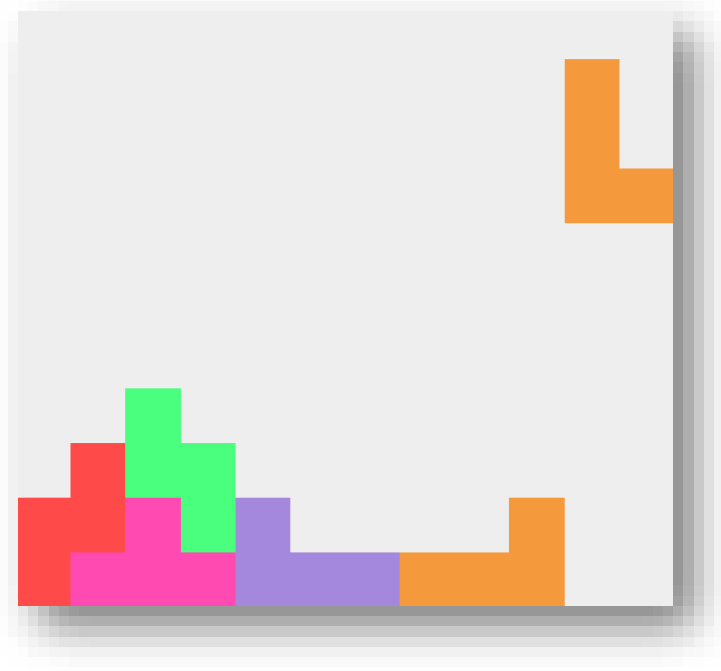


Fig. 3. Situación 2.

Del mismo modo si nos encontramos frente la situación mostrada, el movimiento a seguir será:

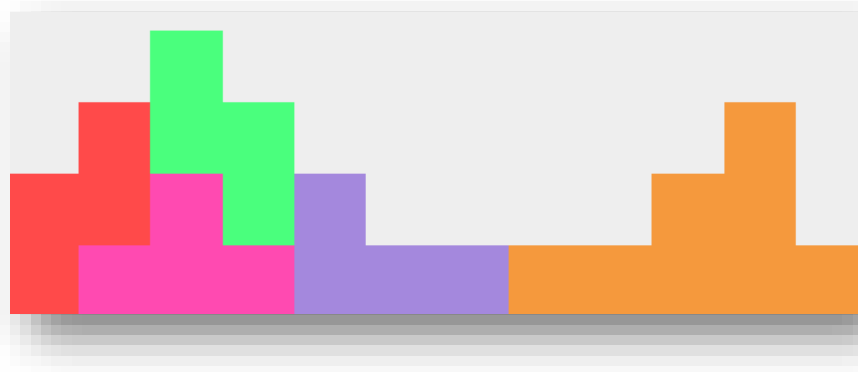


Fig. 4. Movimiento para la situación 2.

Frente a este movimiento lo que ocurrirá a continuación es lo que deberíamos ir buscando:

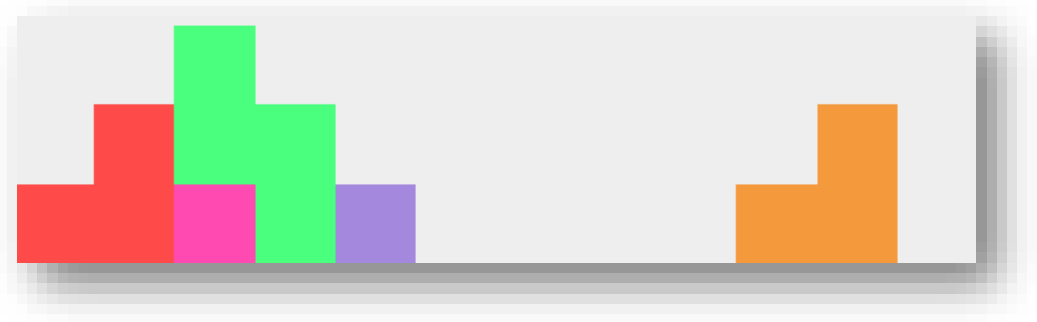


Fig. 5. Resultado tras realizar el movimiento 2.

JUEGO POR NIVELES

En esta nueva versión del Tetris, se le permitirá al usuario un juego por niveles, el cual consistirá en ir aumentando la velocidad de juego cada vez que el usuario superé los 3 minutos de partida.

De modo que, si un jugador pierde, obteniendo un tiempo de partida mayor a 3 minutos, en su siguiente partida la velocidad aumentará, dificultándole cada vez más posicionar el tetrimino en la posición que deseé.

MÚSICA

Uno de los elementos más característicos del Tetris es la sintonía con la que motiva a sus jugadores, por ello en nuestra versión no hemos podido resistirnos.

Para hacer que el jugador sienta la misma sensación que jugando desde una consola, hemos introducido un elemento de control con el cual podrá elegir si desea escuchar la sintonía o por contrario desea jugar sin ninguna distracción.

REFERENCIAS

Para la elaboración de este documento de manual de usuario se ha tomado de referencia el manual de usuario del juego Tetris para la Nintendo NES.

- Retrogames. Consultada el 24 de mayo del 2019, en [https://www.retrogames.cz/manualy/NES/Tetris_\(Nintendo\)_-_NES_-_Manual.pdf](https://www.retrogames.cz/manualy/NES/Tetris_(Nintendo)_-_NES_-_Manual.pdf)

En el desarrollo de la práctica hemos usado como material de referencia la música de ambiente utilizada para el juego desarrollado:

- Wikimedia. Consultada el 23 de mayo del 2019, en https://commons.m.wikimedia.org/wiki/File:Tetris_theme.ogg