**TETRIX PYTHON**

**Brayan Andrés Ramírez Angel**

**Docente: Mario Alberto Orozco Paloma**

1. Niveles en base al Puntaje
2. Ajuste de la Velocidad de Caída según el Nivel
3. Visualización del Nivel en la Pantalla

## **Niveles en base al Puntaje**

**Determinación del Nivel**:

* La lógica para determinar el nivel en base al puntaje (score) se encuentra en el siguiente código:

level = score // 30 + 1 # Cada 30 puntos sube de nivel

* Esta línea establece que el nivel incrementa en uno por cada 30 puntos obtenidos. El operador // es una división entera, y el resultado de score // 30 se incrementa en uno para obtener el nivel actual.

1. **Ajuste de la Velocidad de Caída**

* **Configuración Inicial**:

score = 0

level = 1 s

peed = 0.27

* score: Inicializa el puntaje en 0.
* level: Inicializa el nivel en 1.
* speed: Establece la velocidad base de caída de las piezas.
* La velocidad a la que caen las piezas se ajusta en función del nivel con el siguiente código

fall\_speed = speed - (level \* 0.07) # Ajusta la velocidad según el nivel

* Aquí, speed es la velocidad base de caída de las piezas. Por cada nivel que incrementa, la velocidad de caída disminuye en 0.07 segundos, haciendo que las piezas caigan más rápido.

1. **Mostrar el Nivel en la Pantalla**:

* El nivel se muestra en la pantalla con este código

font = pygame.font.Font(pygame.font.get\_default\_font(), 30)

label = font.render('Level: ' + str(level), 1, (255, 255, 255))

surface.blit(label, (sx + 20, sy + 200))

* Este bloque crea una etiqueta (label) con el texto del nivel actual y lo dibuja en la pantalla.