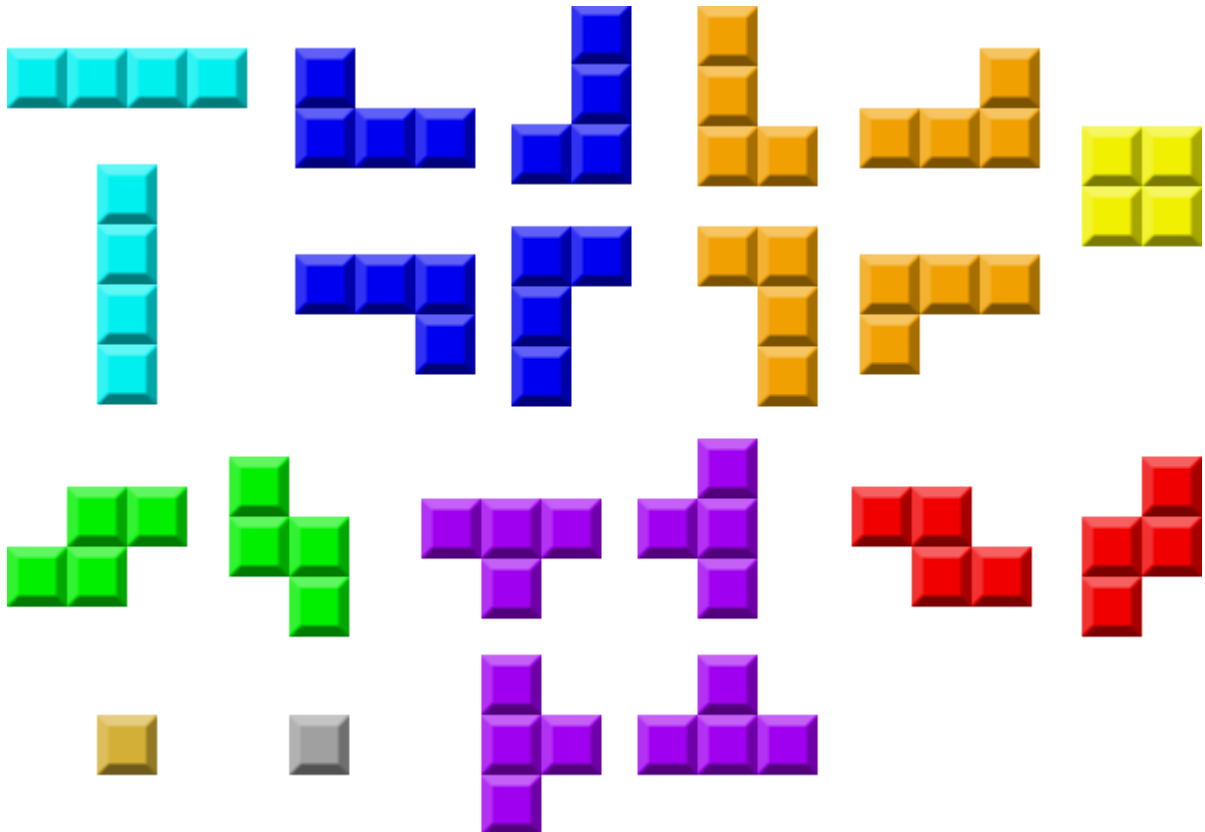


S4F Tetris Game



Autor: Tiziano Arifi

Letzte Änderung: 02.05.2022

Source Code: <https://github.com/bzz-fgict/s4f-project-Tizari>

Live URL : <https://protected-savannah-26957.herokuapp.com/>

Überblick

Der Zweck der Applikation sollte ein Tetris Browsergame sein, welches mit JS umgesetzt wird. Es sollte alle grundlegenden Eigenschaften des Originalen Tetris beinhalten, die benötigt sind, um dieses zu spielen. Highscores, die gespeichert werden z.B. werden optional codiert, je nach Zeit. Das Ziel des Spieles sollte sein, verschiedenförmige Blöcke von oben so zu platzieren, dass nie eine obere grenze überschritten werden kann. Bei einer vollen horizontalen reihe wird diese entfernt. Die Blöcke sollten zufällig gewählt werden, sodass keine «Levels» vorkommen. Es ist möglich, die Blöcke in alle Richtungen zu drehen und der «Score», also wie viele Blöcke platziert wurden sollte ebenfalls angezeigt werden.

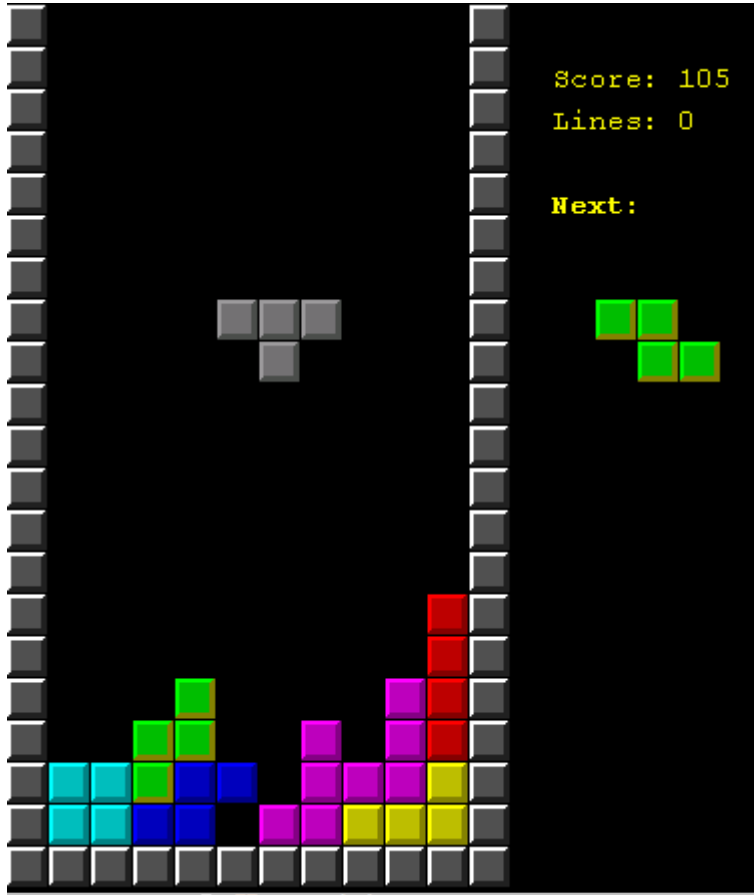
Planung

Soll-Ist vergleich

| Schritt | Soll | Ist | Erreicht |
|-------------------------------|----------|----------|----------|
| Doku erstellen | 04.04.22 | 02.05.22 | nok |
| Repository einrichten | 09.05.22 | | nok |
| Deployment | 09.05.22 | | nok |
| Map/Gitter erstellen | 30.05.22 | | nok |
| blöcke fallen lassen | 20.06.22 | | nok |
| Zwischenstand | 20.06.22 | | nok |
| line deletion & blöcke drehen | 27.06.22 | | nok |
| Blöcke erstellen | 04.07.22 | | nok |
| Präsentation | 04.07.22 | | nok |
| next block&score anzeigen | 11.07.22 | | nok |
| Schluss-Präsentation | 11.07.22 | | nok |
| Doku nachführen | 11.07.22 | | nok |

Design

Mockup



Es sind alle Elemente vorhanden, ausser den «Lines» Counter, welchen ich weglassen werde, da dieser meiner Meinung nach nicht nötig ist.