**Tetris - X**

**Single Player**

A differenza del Tetris originale, in X-Tetris il giocatore ha inizialmente a disposizione 20 (o più, a voi la scelta) pezzi per ciascun tipo, detti tetramino, e una mossa consiste nello scegliere quale pezzo giocare, dove farlo cadere e con quale rotazione.

Il campo di gioco è largo 10 e alto 15 posizioni. Una volta posizionato un tetramino, se una o più righe

orizzontali vengono riempite per intero, queste righe vengono cancellate come nel tetris originale.

La rimozione di una riga vale 1 punto, la rimozione di due righe con un solo pezzo vale 3 punti, tre righe 6 punti, quattro righe 12 punti. Il gioco termina quando finiscono i pezzi o il giocatore non riesce a posizionare un tetramino nel campo di

gioco rispettando il limite di altezza.

**Multi Player**

Il programma supporta una seconda modalità di gioco, selezionabile dal menu iniziale, in cui due giocatori

giocano a turni alterni ciascuno nel proprio campo di gioco ma pescando dallo stesso insieme di tetramini.

In questa modalità si avranno il doppio di pezzi a disposizione. Nel caso in cui un giocatore cancelli una

o due linee simultaneamente, il gioco procede come per il caso single player. Nel caso il giocatore cancelli

3 o più linee con una singola mossa, il campo dell’avversario viene modificato invertendo il corrispondente

numero di linee nella parte più bassa del campo di gioco: una posizione vuota diventa piena e viceversa.

Un giocatore perde la partita se non posiziona correttamente un pezzo nel proprio campo di gioco. Se i pezzi

finiscono vince il giocatore con il punteggio più alto.

La modalità multi-player deve prevedere sia la possibilità di giocare player vs. player, sia player vs. cpu, dove

la cpu può essere implementata con una strategia a vostra scelta.

**Schema di implementazione**

Il programma che implementerete dovrà chiedere al giocatore quale mossa giocare, e dovrà visualizzare il

campo di gioco aggiornato (usando la funzione printf). Dovrà verificare che la mossa scelta non inserisca

un tetramino fuori dal campo di gioco, dovrà aggiornare il punteggio e la lista di pezzi disponibili. Questi

passi si ripetono fino alla fine della partita.

Nel caso multiplayer, il programma dovrà visualizzare entrambi i campi di gioco e chiedere ai due giocatori

a turno le loro mosse.