

テトリス 詳細設計書

環境情報学部 2 年 72047937 宮嶋奎太郎

・遊び方

1. スタート画面で space キーを押してゲームをスタート
2. 左右の矢印キーを使ってテトリミノを左右に動かす
3. 上の矢印キーでテトリミノを回転させる

・クリア条件

10 ラインを消すとゲームクリア

・ゲームオーバー条件

上部の赤いラインを超えてテトリミノを配置するとゲームオーバー

・スコア判定

single(1 ライン消す)	100 点
double(2 ライン消す)	0
triple(3 ライン消す)	0
tetris(4 ライン消す)	0

・クラス設計

Mino クラス

- ・インスタンス作成時にランダムで種類を選択し、必要な情報を生成する
 - 初期ブロックのインデックス
 - 回転軸のインデックス
 - 色の値

Field クラス

- ・ゲームフィールドのクラス。フィールド情報を 2 次元の配列で保持する

0	何もしない
1	動作中のテトリミノ
2	着地済みのテトリミノ

- ・テトリミノの左右と下への移動メソッド、それに伴う衝突判定のメソッド
- ・テトリミノを回転させるメソッド群
- ・一列揃ったラインを削除するメソッド群

・フローチャート

