

**Przedmiot:** Programowanie Obiektowe C# (laboratoria)

**Prowadzący:** Krzysztof Molenda

**Twórcy projektu:**

Paweł Długosz, Paulina Gąstoł, Artur Gorzelny, Tomasz Hajduga

**Temat:** Utworzenie popularnej gry TETRIS w języku C#

➤ **Tetris** – gra logiczna polegająca na układaniu klocków w taki sposób aby tworzyły one ciągłą linię wypełniającą poziomo plansze na której są one układane. Gra rozpoczyna się na pustej, prostokątnej planszy. Po uruchomieniu gry przyciskiem „Start Game” na górze planszy pojedynczo pojawiają się kolejne klocki stworzone z czterech małych kwadratów. Klocki przemieszczają się w dół planszy, a zadaniem gracza jest obracanie nimi tak aby utworzyły wiersz na całej szerokości dostępnej planszy. Kiedy jeden klocek opadnie na samo dno, zostaje unieruchomiony, a na górze planszy pojawia się kolejny klocek do ułożenia. Gra toczy się do momentu aż nowy klocek nie będzie mógł się pojawić na planszy. Po uzupełnieniu jednego bądź wielu wierszy zostają one usuwane z planszy, a gracz dzięki temu zdobywa punkty.

➤ **Poruszanie** – klocek możemy przesunąć w dowolnym kierunku oraz go obrócić używając przycisków :

- A** - przesunięcie w lewo,
- D** - przesunięcie w prawo,
- S** - przyśpieszenie opadania klocka w dół,
- W** – obrót klocka

Grę można wstrzymać za pomocą przycisków **SPACJA** lub **ENTER**. Za pomocą tych samych przycisków można ją wznowić.

➤ **Punktacja** – za każdą pojedynczy wypełniony wiersz gracz otrzymuje 100 pkt. Możliwe jest wypełnienie 4 wierszy na raz dzięki czemu gracz zdobywa dwa razy więcej punktów. Sytuacja ta nazywana jest „Tetris”.