

Paweł Majczyk

Pk3 grupa 2

Czwartek 11:15 oraz piątek 8:15

Tetris

1. Opis gry

Gra rozpoczyna się na prostokątnej planszy (początkowo pustej) zwanej tetrionem lub matriksem, ułożonej krótszym bokiem w poziomie. Tetrion ma wymiary 20 wierszy na 10 kolumn. W trakcie gry, pośrodku górnej krawędzi planszy, pojawiają się pojedynczo klocki złożone z czterech małych kwadratów nazywanych też blokami. Klocki te przemieszczają się w kierunku dolnej krawędzi w miarę możliwości. Kiedy jedno tetrimino opadnie na samo dno, zostaje unieruchomione, a następne ukazuje się u góry planszy. Gra trwa aż do momentu, w którym klocek nie będzie mógł pojawić się na planszy. Zadaniem gracza jest układanie tetrimino na planszy (poprzez wykorzystanie rotacji i przesuwania klocków w poziomie) w taki sposób, aby kwadraty składające się na nie utworzyły wiersz na całej szerokości prostokąta. W takiej sytuacji wiersz ten zostaje usunięty

2. Interfejs

Do interfejsu zostanie użyta biblioteka SFML, wygląd gry będzie przypominał zdjęcie z kolejnej strony, nie jest to dokładna grafika której będę używał, ale sam schemat ekranu będzie podobny..

Największa część ekranu zajmie sama rozgrywka, po prawej stronie będzie małe okienko, które będzie pokazywało kolejny element(klocek).

W czasie rozgrywki będę zapisywał punkty, które gracz będzie zdobywał oraz zapamiętam największy wynik z poprzednich rozgrywek.

Poniżej znajdzie się przycisk do zapauzowania gry.



SCORE

600

HI-SCORE

11550

