GAME TETRIS

1. Vẽ bảng

- Game được quản lý bằng một ma trận 2 chiều kích thước 22 x 10 (22 hàng x 10 cột), trong đó:

+ 4 hàng đầu tiên (index i = 0 -> 3) lưu vị trí tạm cho các khối gạch. Các phần của khối gạch mà nằm trong khu vực bốn hàng đầu tiên sẽ không được hiển thị lên màn hình game

+ khung trò chơi hiển thị lên màn hình kích thước 18 x 10 (index i = 4 -> 21)

- Hàm vẽ khung để hiển thị lên màn hình : void DrawBoard()