### Введение

Цель проекта - создать игру тетрис на python.

Приложение должно содержать следующий функционал:

1. Запуск игры
2. Инструкция по управлению в игре
3. Кнопка выхода

### Основная часть

#### **Технологическая задача**

1. Создания окна приложения
2. Реализация кнопок функционала
3. Реализация функционала управления с клавиатуры
4. Реализация функционала игры
5. Добавление изображений для игры

#### **Стек технологий**

* Язык: Python
* Использованные библиотеки и модули :

1. Pygame-набор модулей(библиотек) языка программирования Python, предназначенный для написания компьютерных игр  и мультимедиа-приложений. Pygame базируется на мультимедийной библиотеке SDL.
2. sys в Python предоставляет простые функции, которые позволяют нам напрямую взаимодействовать с интерпретатором.
3. Модуль random предоставляет функции для генерации случайных чисел, букв, случайного выбора элементов последовательности.
4. Time - модуль для работы со временем в Python.

#### **Описания и диаграммы**

**Описание взаимодействий**

**Объекты:**

* **Таймер**

Взаимодействует с кнопкой “play” в главном меню игры, запускает секундомер со времени начала игры

* **Блоки**

Взаимодействуют сначала с кнопкой “play”, затем с клавиатурой пользователя

* **Счетчик очков**

Взаимодействует с кнопкой “play”, при запуске игры считает очки за отчистку линий

**Компоненты:**

* **Кнопка “”play”**
* **Кнопка “instructions”**
* **Кнопка “quit”**

**Описание работы**

