**Tetris**

Cílem semestrální úlohy k předmětu Webové technologie je tvorba slavné hry Tetris, tedy skládání útvarů v předem stanoveném prostoru tak, že když vyplní horizontální linii, aby se daná linie vymazala, čímž se všechny kostky nad linií posunou směrem dolů, vznikne další prostor ke stavbě a hráč získá body. Když se celý prostor vyplní, respektive když již není možné v prostoru manipulovat s dalšími útvary, hra končí.

Když hráč dosáhne na nějakou bodovou hranici, hra postupuje do další úrovně náročnosti, kdy frekvence posunu útvaru směrem dolů se zrychlí. Uživatel by měl být schopen ovládat hru několika základními povely, konkrétně pak:

* Spustit hru
* Šipkami doprava a doleva určovat horizontální pozici padajícího tvaru a tím ho do jisté míry řídit
* Určit otočení tvaru
* Pozastavit hru