Подключаем модуль crt, который осуществит вывод на экран в текстовом режиме столбцы и строки. Объявляем основные переменные, объявляем массив поля, далее объявляем случайный массив для создания числовой последовательности появления фигур и определения следущей фигуры.

Объявляем счетчик фигур, объявим переменные для вывода о информации о играх. Объявляем переменную для сохранения итогового результата (игровые очки). Объявляем счетчик циклов.

Запишем процедуру для рисования клеток поля, ставим текстовый курсор в определенную строку, учитываем символы для пустого фона и затирания следов перемещения фигуры по экрану.

Вводим блок фигуры. Завершаем процедуру рисования клеток.

Пишем процедуру рисования фигур, которая хранит информацию о типах фигур тетриса. Вводим шаблоны фигур. Завершаем процедуру рисования фигур.

Пишем процедуру поворота фигур. Завершаем.

Пишем процедуру очистки «стакана», где рисуется контур стакана и обнуляется стакан. Завершаем.

Пишем процедуру «рисовать весь стакан», где вызов рисует в определенной координате текстового экрана поклеточно кусок фигуры. Завершаем.

Пишем процедуру контроля и передвижения фигур с помощью клавиатуры. Завершаем.

Пишем процедуру создания новой текущей и следущей фигуры. Завершаем.

Главная программа:

Стартовая заставка с различным текстом.

Показ стартовой заставки. Скрыть курсор. Черный цвет фона. Очистить экран. Установить белый цвет букв. Синий цвет фона для букв.

Включение генератора рандомных чисел. Создание случайной последовательности почти бесконечной, чтобы определять текущую и след. фигуры. Очистка от следов начальной заставки.

Строка «как играть», нижняя строка «описание», строка с названием игры.