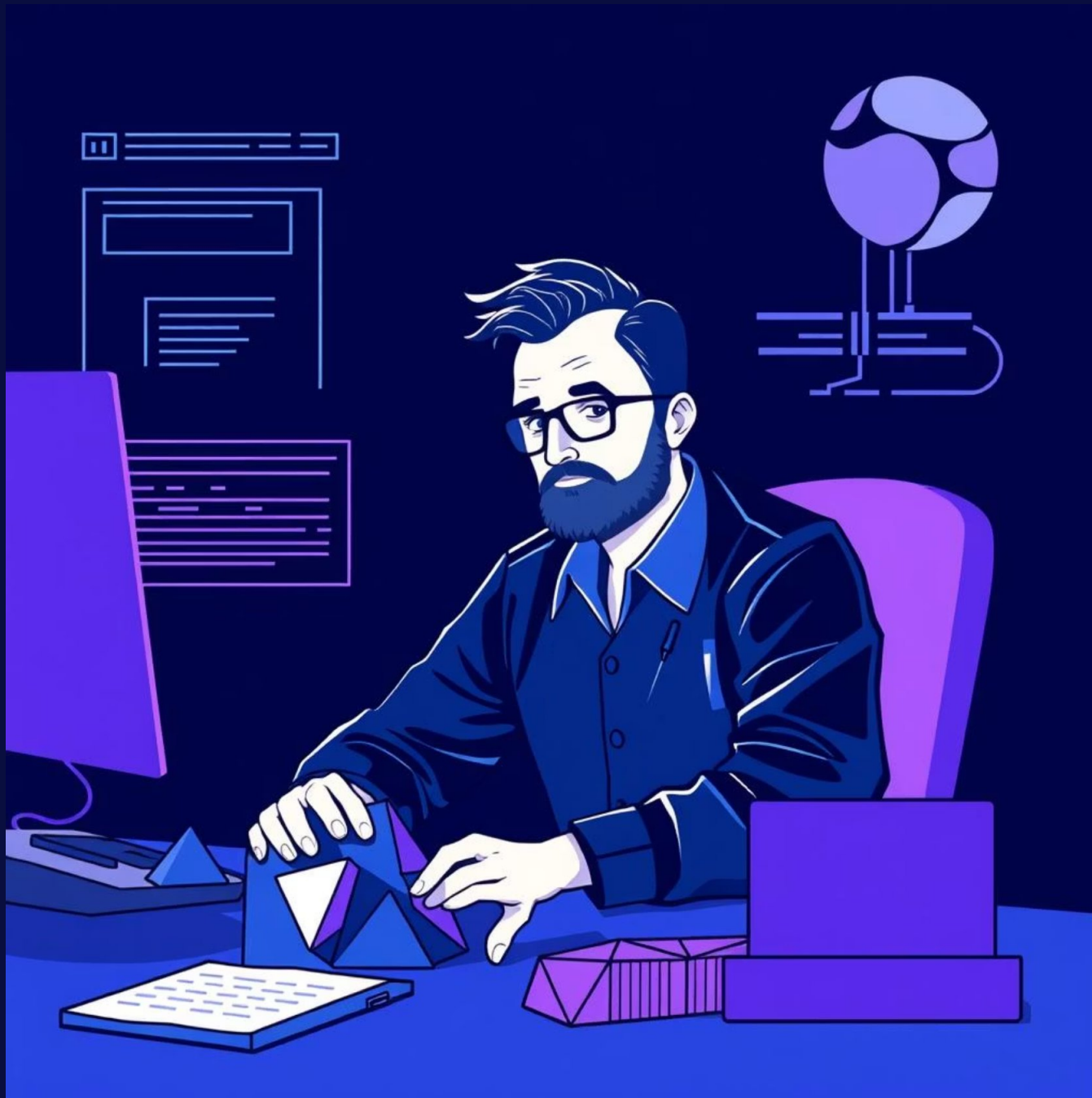


Тетрис: Игра, покорившая мир

От скромного начала в Советском Союзе до статуса мирового культурного феномена – Тетрис продолжает завораживать миллионы игроков по всему миру своей простой, но гениальной концепцией.



Как родилась идея Тетриса



Вдохновение пентамино

Алексей Пажитнов, советский программист, был вдохновлён настольной головоломкой пентамино.



Ограничения компьютера

Технические ограничения компьютера «Электроника-60» заставили сократить фигуры с пяти до четырёх блоков — так появились тетрамино.



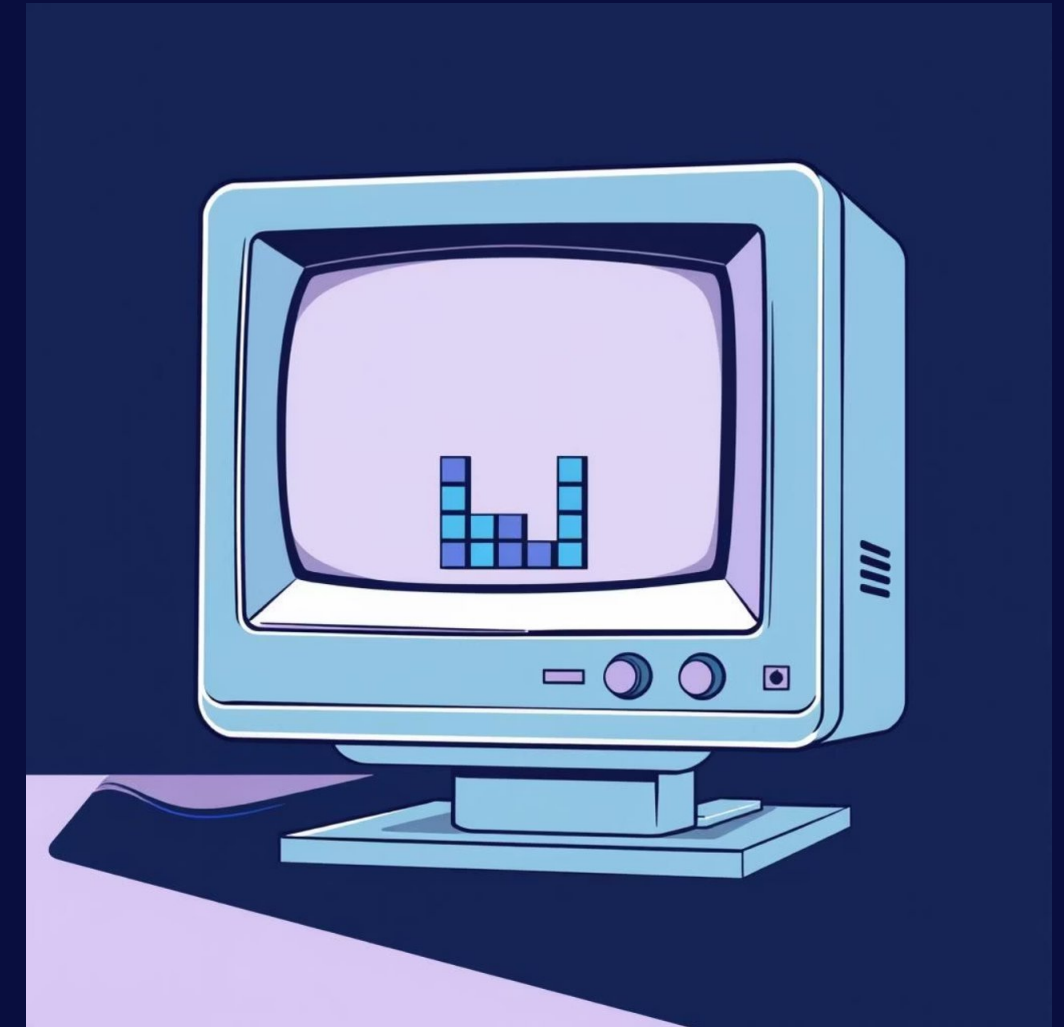
Название «Тетрис»

Название игры — это слияние греческого слова «тетра» (четыре) и любимого вида спорта Пажитнова — тенниса.

Первая версия и реакция коллег

В 1984 году Алексей Пажитнов написал первую версию Тетриса на языке Паскаль. Игра, предназначенная изначально для тестирования нового оборудования, быстро вышла за рамки обычной программы.

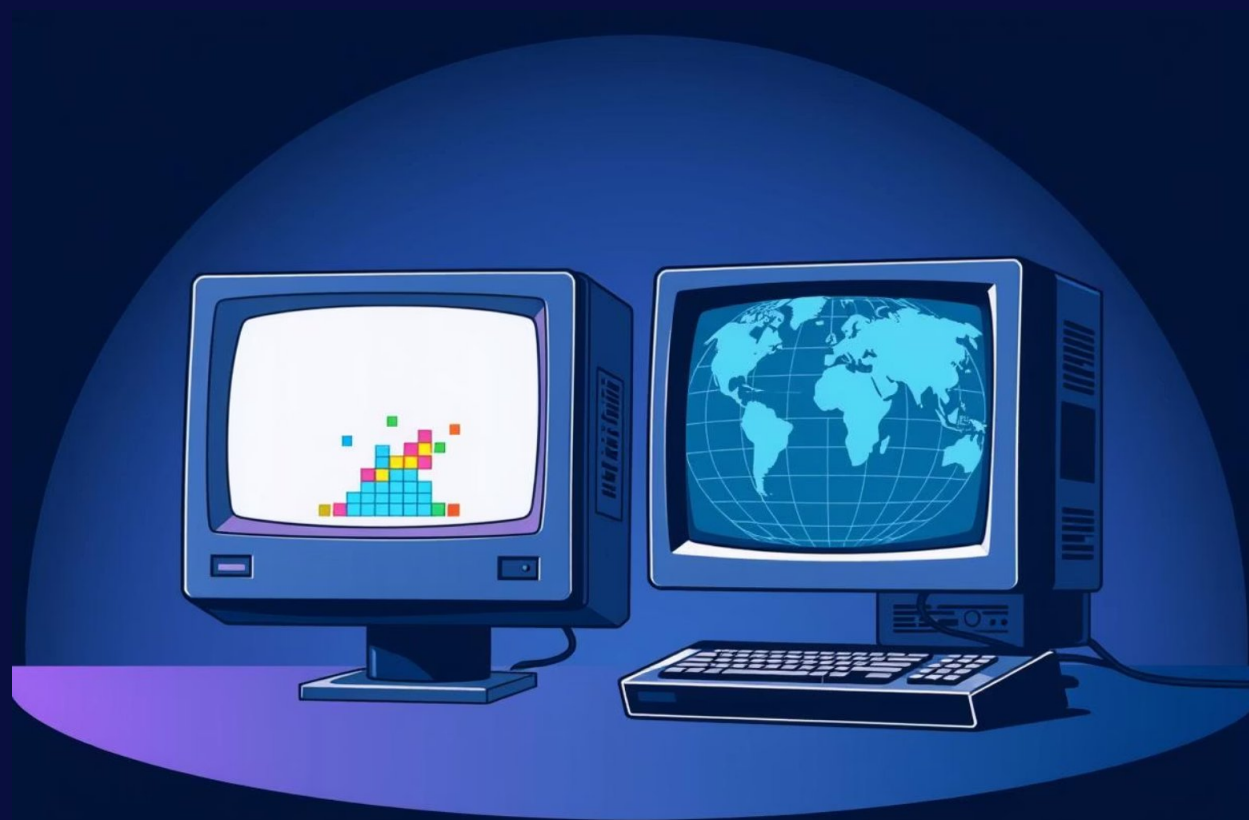
- На экране «Электроники-60» отображались только символы.
- Фигуры рисовались с помощью простых скобок.
- Несмотря на примитивную графику, игра мгновенно увлекла коллег Пажитнова, которые буквально «подсели» на неё, играя даже вместо работы.



Путь к мировому признанию

1986: Распространение в Венгрии

венгерские студенты, познакомившись с игрой, способствовали её распространению за пределами СССР, вызвав настоящий ажиотаж.



1988: Коммерческий релиз в США

Американская компания Spectrum HoloByte выпустила первую коммерческую версию игры, представив её западному рынку.

1

2

1987: Портирование на IBM PC

16-летний Вадим Герасимов портировал Тетрис на IBM PC, добавив цветную графику и систему рекордов, что значительно улучшило пользовательский опыт.

3

Тетрис на Game Boy — взрыв популярности



Выход Тетриса для портативной консоли Nintendo Game Boy в 1989 году стал переломным моментом в истории игры, превратив её в настоящий мировой феномен.

- Продано более 35 миллионов копий игры для Game Boy, сделав её символом консоли и неотъемлемой частью массовой культуры.
- В России и Китае огромную популярность получили простые устройства Brick Game, предлагавшие бюджетный вариант Тетриса миллионам игроков.
- Эта версия игры познакомила с Тетрисом целое поколение, закрепив его статус одной из самых узнаваемых видеоигр всех времён.

Тетрис — культурный феномен и рекордсмен

Библиотека Конгресса США

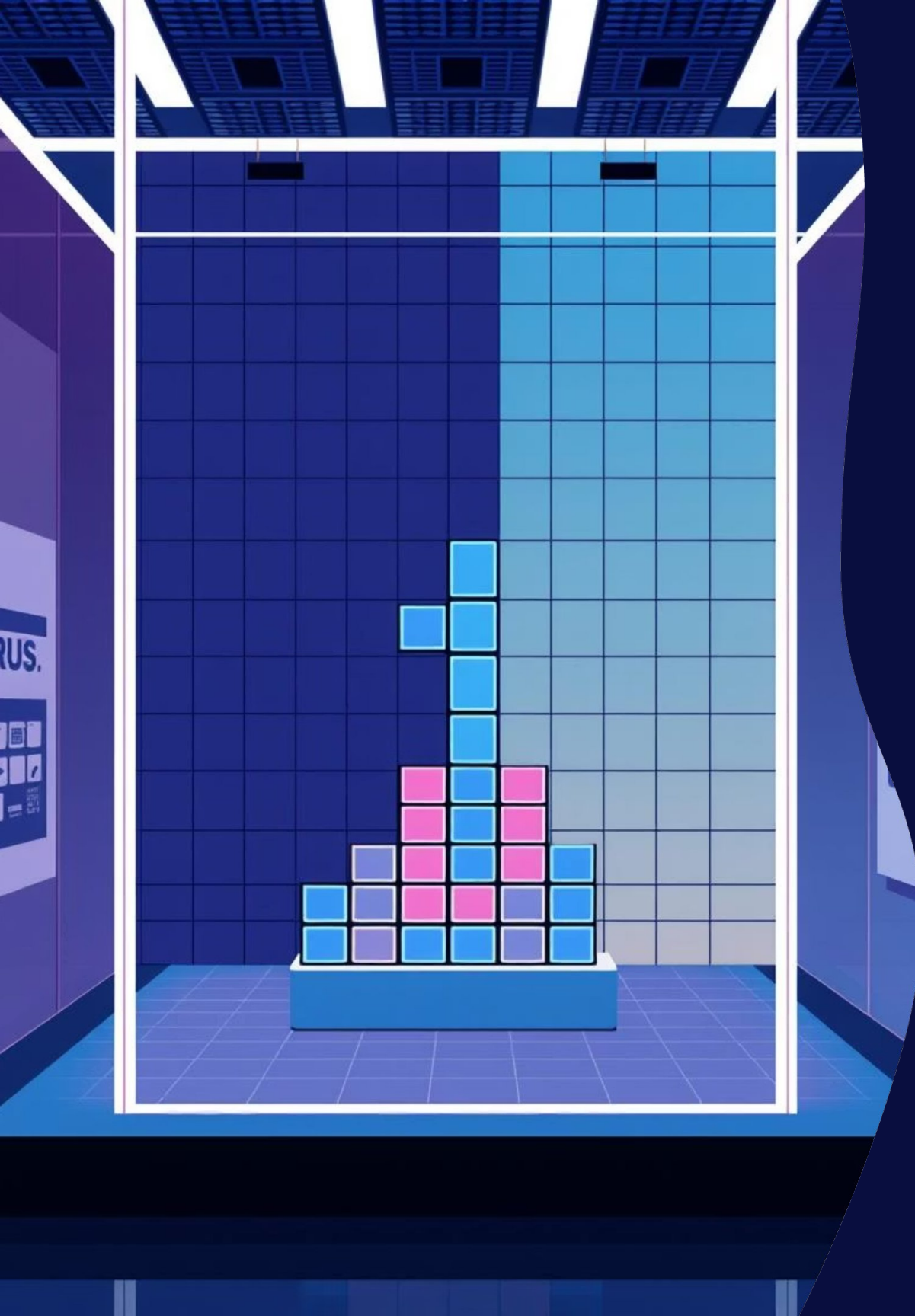
В 2007 году Тетрис вошёл в Библиотеку Конгресса США как одна из важнейших компьютерных игр в истории.

Книга рекордов Гиннесса

В 2010 году занесён в Книгу рекордов Гиннесса как самая портируемая игра (доступна на более чем 70 платформах).

Музей современного искусства

Тетрис стал экспонатом Музея современного искусства в Нью-Йорке, подтвердив свой статус произведения искусства.







```

C: > Users > user > Desktop > Новая папка > Tetris.java > Tetris

1  import java.awt.*;
2  import java.awt.event.*;
3  import java.util.Random;
4  import javax.swing.*;
5
6  public final class Tetris extends JPanel implements ActionListener {
7      final int BOARD_WIDTH = 10;
8      final int BOARD_HEIGHT = 22;
9      final int CELL_SIZE = 30;
10     Timer timer;
11     boolean isFallingFinished = false;
12     boolean isStarted = false;
13     boolean isPaused = false;
14     int curX = 0;
15     int curY = 0;
16     Shape curPiece;
17     Tetrominoes[] board;
18
19     void Tetras() {
20         throw new UnsupportedOperationException(message: "Not supported yet.");
21     }
22
23     enum Tetrominoes {
24         NoShape, ZShape, SShape, LineShape,
25         TShape, SquareShape, LShape, MirroredLShape
26     }
27
28     final class Shape {
29         private Tetrominoes pieceShape;
30         private final int coords[][];
31         private int[][][] coordsTable;
32
33         public Shape() {
34             coords = new int[4][2];
35             setShape(Tetrominoes.NoShape);
36         }
37
38         public void setShape(Tetrominoes shape) {
39             coordsTable = new int[][][] {
40                 {{0,0}, {0,0}, {0,0}, {0,0}},
41                 {{0,-1}, {0,0}, {-1,0}, {-1,1}},
42                 {{0,-1}, {0,0}, {1,0}, {1,1}},
43                 {{0,-1}, {0,0}, {0,1}, {0,2}},
44                 {{-1,0}, {0,0}, {1,0}, {0,1}},
45                 {{0,0}, {1,0}, {0,1}, {1,1}},
46                 {{-1,-1}, {0,-1}, {0,0}, {0,1}},
47                 {{1,-1}, {0,-1}, {0,0}, {0,1}}
48             };
49             for (int i = 0; i < 4; i++) {

```

Управление фигурами и игрой осуществляется таким образом:

1. Стрелки  и  осуществляют изменение местоположения фигуры для удачного попадания.
2. Стрелка  позволяет менять стойку фигуры, а стрелка  позволяет ускорить падение фигуры.
3. Клавишей P можно поставить игру на паузу.

