Definition of done

# Models

Cubes like Tetris

# Sounds

An sound effect when the block touches the ground

# Gameplay

Built an tower with Tetris blocks

The blocks don’t have aren’t locked to an grid when they fall down and they don’t have an rigid body after they land add an rigid body and pray you placed it well

# Controls

AS or arrow keys: For turning

WS / arrow keys: for positioning

# Bugs and Glitches

More blocks spawn than they should

* Theory(Bob) They hit multiple sides which is why I am getting more

# Doelgroep

Mijn doelgroep zijn mensen die een fan zijn van tetris en een andere ervaring willen het is in principe gewoon tetris kwa controls maar nu bouw je op in plaats van af en nu verlies je als toren omvalt in plaats van de top bereikt

Ik wil ook als tweede doelgroep jonge kinderen onder de 10 jaar door veel kleuren en geluiden in te doen en het een knalende effect te geven zoals PuyoPuyo Tetris.

GameObject[] fillings = //your array here

GameObject highestFilling = null;

float highestFillingPosition = -99999f; //start with a value that could never be higher than all your objects

for (int f = 0; f < highestFilling.Length; f++)

{

float thisY = fillings[f].transform.position.y; //cache this, because calculating it twice is also slower than need be

if (thisY > highestFillingPosition)

{

highestFillingPosition = thisY;

highestFilling = fillings[f];

}

}