Проект «TETRIS» выполнен Саликовым Захаром Юрьевичем

Игра «TETRIS» известна абсолютному большинству людей. И я решил создать игру на Python с помощью библиотеки pygame. Для этого я выдвинул задачи: Изучить необходимые библиотеки и непосредственно написать код игры.

Структура будет ясна всем людям, которые хоть немного знакомы с Python. И они смогут отрегулировать код именно под себя.

Клавиши упрваления:

P – пауза , Esc – закончить игру, вернувшись в меню, Верхняя/нижняя стрелочки – поворот фигуры Правая/левая стрелочки – изменение положения фигуры, Space – ускорение фиугры, D – опустить фигуру до конца

В проекте использованы следующие технологии и библиотеки: pygame, random, os

Результатом своей деятельности я доволен. Игру можно запустить и скоротать время. В будущем, я думаю, что можно добавить режимы, которые буду усложнять игру и сделают её интересней.