

Tetris

On cherche à modéliser un jeu.

On ne se préoccupe pas du temps.

On ne cherche pas à construire une IA.

On cherche juste, à partir d'un état donné, à calculer l'état suivant après l'un des événements suivants:

- on passe au tour suivant (faire avancer les pièces selon leurs règles de déplacement dans le jeu)
- le joueur effectue une action

Le nombre d'actions que le joueur peut réaliser pendant est tour est de 0 à l'infini.

Etat suivant:

- La pièce avance
- La pièce ne peut plus bouger: on élimine les lignes pleines
- Il n'y a plus de pièce: une nouvelle pièce apparaît

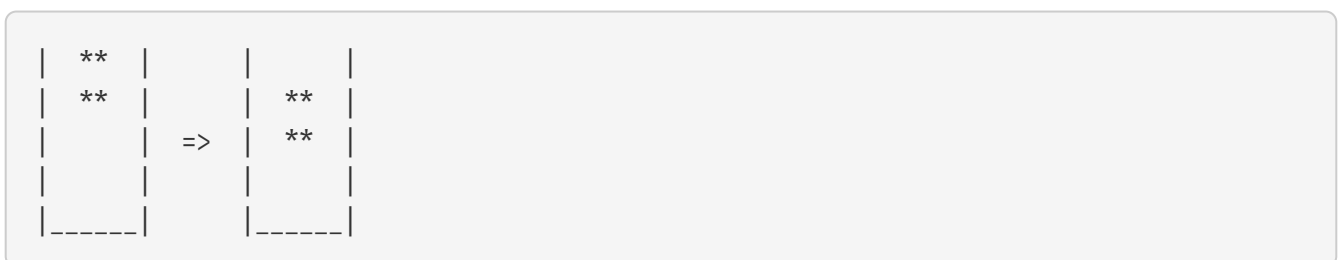
Actions du joueur

- Une touche est pressée : droite, gauche, rotation (droite ou gauche)

La rotation peut être gérée dans un second temps.

Exemple:

Tour suivant



Action utilisateur: droite

