La funzione blocca() viene chiamata quando il pezzo corrente si è bloccato sul fondo del gioco o ha raggiunto un altro pezzo già posizionato. La funzione ha il compito di aggiungere il colore del pezzo alla matrice di gioco tabella e controllare se una riga è stata completata (tutti i blocchi sono stati riempiti) e quindi eliminata. Se una riga viene eliminata, il punteggio del giocatore viene aumentato di 10 punti.

Per aggiungere il colore del pezzo alla matrice tabella, la funzione scorre tutti i blocchi del pezzo attuale e, se il blocco è attivo, lo aggiunge alla matrice tabella nella posizione corrispondente. Se il pezzo è arrivato alla posizione finale (quando la funzione collisione() restituisce true), la funzione interrompe il ciclo e crea un nuovo pezzo casuale.

Successivamente, la funzione controlla se ci sono righe completate. Per farlo, scorre la matrice tabella e controlla se ogni elemento in una riga è diverso dal colore di sfondo SV. Se una riga è stata completata, viene eliminata e la matrice viene aggiornata.

Infine, la funzione aggiorna il punteggio del giocatore e disegna la matrice aggiornata.

Funzione collisione:

Questa è la funzione che viene utilizzata per controllare se il pezzo si scontra con un altro pezzo o con i bordi del campo di gioco.

La funzione accetta tre argomenti:

x: la posizione orizzontale del pezzo che si vuole controllare (ad esempio, se si vuole controllare se il pezzo si scontra muovendosi a destra, x sarà uguale a 1)

y: la posizione verticale del pezzo che si vuole controllare (ad esempio, se si vuole controllare se il pezzo si scontra muovendosi verso il basso, y sarà uguale a 1)

pezzo: il pezzo che si vuole controllare

La funzione fa un ciclo attraverso ogni cella del pezzo e controlla se la cella si scontra con un'altra cella già presente nella tabella di gioco. Se il pezzo si scontra con un'altra cella o con i bordi del campo di gioco, la funzione restituisce true. In caso contrario, restituisce false.

Ad esempio, se vogliamo controllare se il pezzo si scontra muovendosi verso destra, possiamo chiamare questa funzione con x=1 e y=0. Se la funzione restituisce true, significa che il pezzo si scontrerà muovendosi a destra e non sarà possibile effettuare il movimento.

La funzione rilascia viene chiamata una volta all'inizio del gioco e poi si autogestisce richiamando se stessa tramite requestAnimationFrame ogni volta che il gioco non è ancora terminato (!gameOver). Questa funzione controlla il tempo trascorso dal precedente movimento automatico (delta) e, se il tempo supera un secondo, fa muovere la tessera in basso con il metodo muoviGiu. Infine, viene aggiornato il timestamp del precedente movimento (CP) con il tempo attuale (Date.now()).