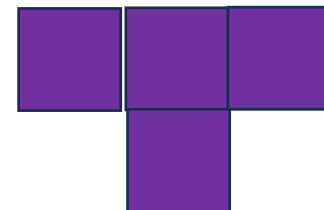
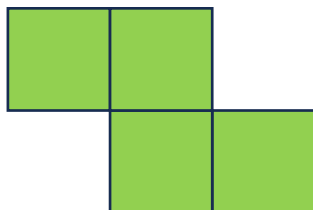
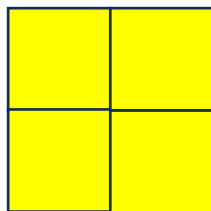


# BlockPuzzle



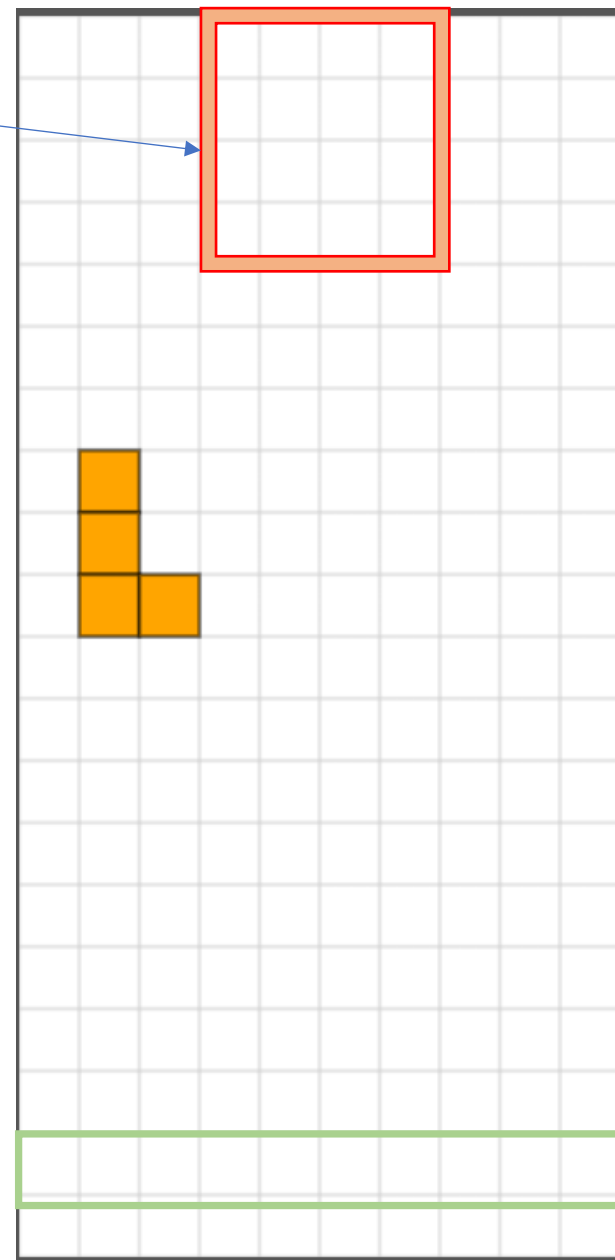
このゲームを作った理由

- パズルゲームを作ってみたかったから

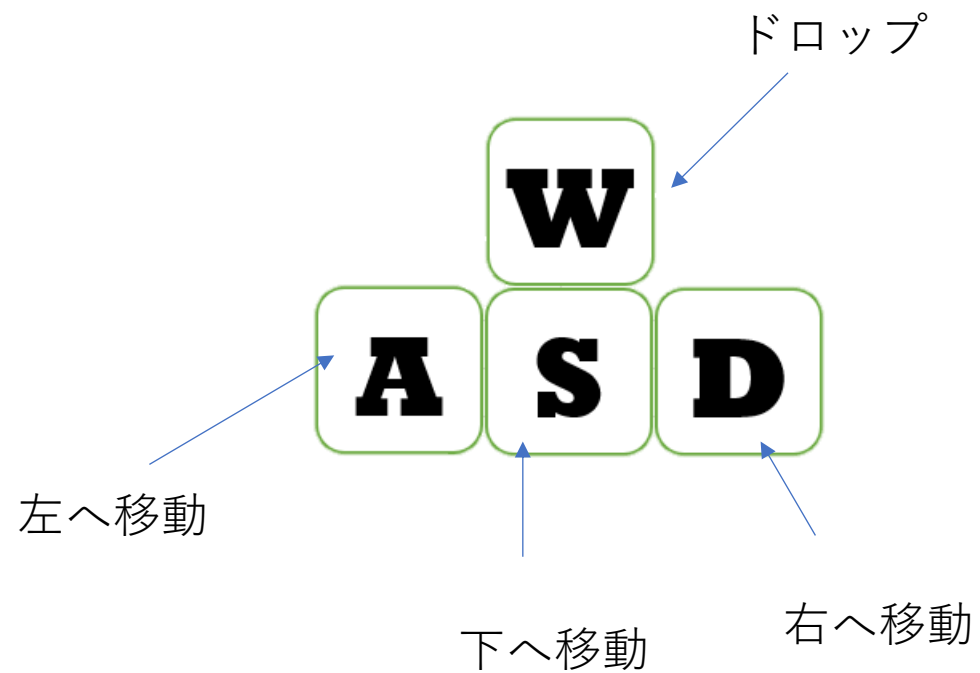
# ルール

- 落ちてくるブロックを積んでいき、新しいブロックが積みなくなったらゲームオーバー
- 徐々にブロックが落ちるスピードが速くなる
- ブロックを横一列に敷き詰めることができれば、ブロックが消えスコアが加算される
- 消した行数が多いほどスコアが高くなる

この範囲にブロックがあると、  
ゲームオーバー

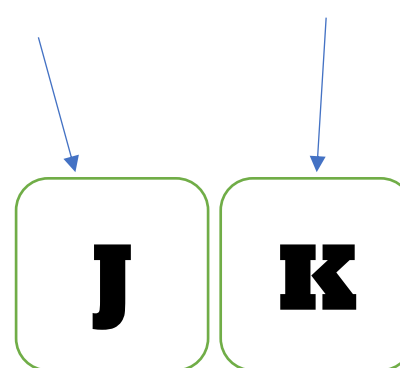


# 遊び方



左回転

右回転



# 工夫したポイント

- ブロックがどの位置にあるのかわかりやすいように罫目を追加しました。
- BGMと効果音をつけました
- タイトルの文字に一文字ずつ色を付けました



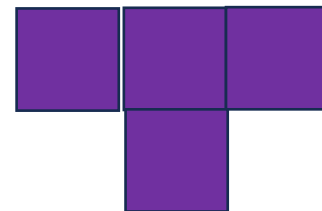
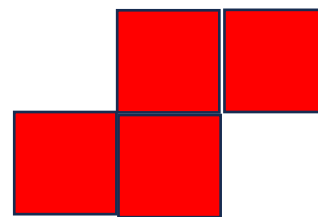
# ブロックの管理のしかた

- 二次元配列を使って管理しています

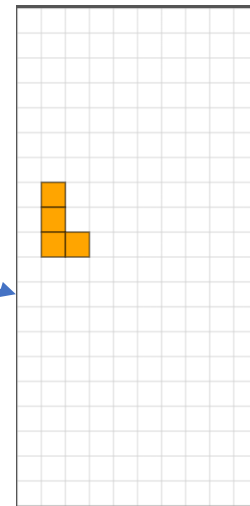
	0	1	2	3
0	0	0	0	0
1	0	1	1	0
2	1	1	0	0
3	0	0	0	0



	0	1	2	3
0	0	0	0	0
1	0	1	1	0
2	1	1	0	0
3	0	0	0	0

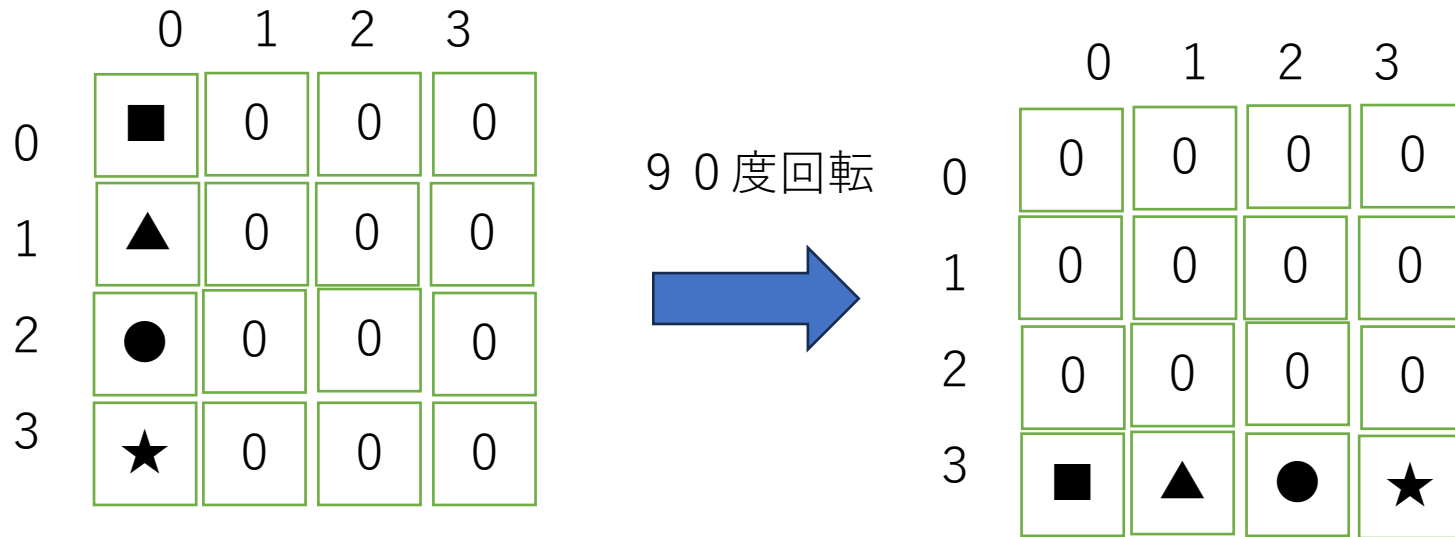


これも二次元配列です



# ブロックの回転

- 行列の転置を行う（要素の入れ替え）



# 実際に使った式

// テトロミノを右回転させる処理

```
function rightRotate() {  
    let nTetoro = [];  
  
    for (let y = 0; y < tetoro_size; y++) {  
        nTetoro[y] = [];  
        for (let x = 0; x < tetoro_size; x++) {  
            nTetoro[y][x] = tetoro.shape[tetoro_size - x - 1][y];  
        }  
    }  
  
    return { shape: nTetoro, color: tetoro.color };  
}
```