

**Sujet :** **TETRIS**

**Composition du groupe :**

* BELLIER Jimmy – Développement
* **CROZIER Numa – Chef de projet**
* METZLER Antonin – Développement
* ROBIN Victor – Développement
* SILVESTRE Axel – Développement

**Description brève du sujet :**

Nous allons développer un jeu de type TETRIS en JAVA. Ce sera donc un jeu puzzle en 2D inspiré du jeu de 1984. Des blocs appelés « *tetriminos* » tombent du haut de l’écran. Ils seront placés par le joueur de façon à former des lignes pleines dans une aire définie.

Nous allons programmer une interface dotée d’un menu permettant de sélectionner le mode de jeu désiré et de paramétrer le jeu. Une fois la partie lancée, l’interface incorporera un affichage de score, le nombre de TETRIS effectués, l’écran de jeu, et un aperçu du prochain *tetrimino* à jouer. Il sera possible de mettre le jeu en pause.

**Fonctionnalités :**

* 1 à 2 joueurs
* Mode normal de jeu
* Autres modes de jeu originaux