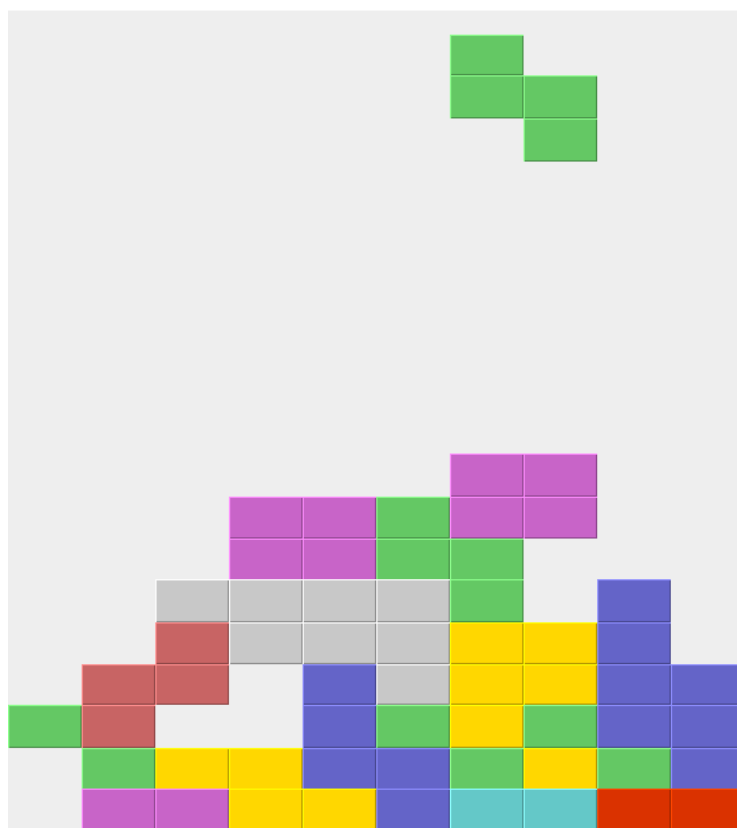


# TETRIS

## Instrukcja użytkownika



## Pobieranie

Linux i MacOS – należy skopiować repozytorium github, z poziomu konsoli będzie to komenda:

```
git clone https://github.com/tperka/tetris.git
```

Windows – należy użyć zewnętrznego, graficznego programu do ściągnięcia repozytorium ze strony

<https://github.com/tperka/tetris>

## Kompilacja

Linux – aby skompilować, należy wejść w folder *src/main* projektu

```
cd path_to_project/src/main
```

a następnie wykonać

```
javac Main.java game/*.java display/*.java model/*.java
```

Windows – kompilacji można dokonać także z poziomu konsoli, analogicznie jak w przypadku Linuxa, jednakże dużo łatwiej będzie tego dokonać za pomocą IDE (przy tworzeniu używany był IntelliJ).

## Uruchomienie

Linux – należy użyć komendy

```
java main.Main
```

Windows – grę można uruchomić w ten sam sposób, co na Linuxie, polecam jednak użyć IDE (np. IntelliJ).

## Po uruchomieniu

Najpierw przywita Cię menu główne, dokładnie takie, jak na zdjęciu.

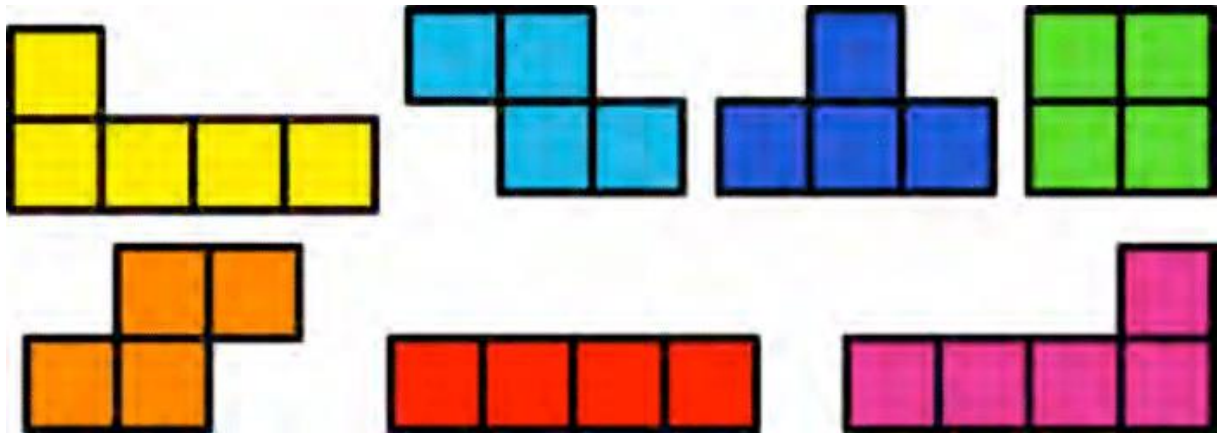


Po kliknięciu przycisku Play, użytkownik natychmiast rozpocznie nową grę. W przypadku naciśnięcia Quit, gra zostanie zamknięta, a program zakończony.

## Cel rozgrywki

Gra nie ma konkretnego celu, gdyż gracz nie może wygrać, a jedynie zdobywać określone wyniki punktowe. Gra polega na sterowaniu (przesuwaniu w bok oraz obracaniu) spadającymi klockami, tak, aby po spadnięciu utworzyły pełne rzędy poziome. Każdy taki pełny rząd jest kasowany, a za każdy tak skasowany rząd gracz otrzymuje jeden punkt. Kształty klocków są losowane z puli dostępnych kształtów, w której znajduje się 7 standardowych, oryginalnych klocków oraz 2

klocki dodatkowe, wprowadzających drobne urozmaicenie do odtwarzanego klasyka. Klasyczne klocki mają następujące kształty (zdjęcie poglądowe, nie z gry):



Natomiast klocki dodatkowe wyglądają następująco (obraz z gry):



Złoty kwadrat przy kontakcie z klockiem od spodu „rozlewa się”, uzupełniając 4 puste miejsca pod sobą, idąc od lewej do prawej i od dołu do góry.

Biały kwadrat natomiast przy kontakcie z klockiem od spodu uzupełnia 4 puste miejsca obok siebie, idąc od lewej do prawej i od dołu do góry.

## Sterowanie

Użytkownik steruje tylko spadającym klockiem. Sterowanie prezentuje się następująco:

- Strzałki lewo/prawo – przesunięcie klocka w lewo/prawo

- Strzałki góra/dół – rotacja klocka w lewo/prawo
- Klawisz ‘p’ – zapauzowanie lub wznowienie gry
- Klawisz ‘d’ – przyspieszenie spadania klocka
- Spacja – natychmiastowy pionowy spadek klocka
- Klawisz ‘m’ – przerwanie gry i powrót do menu głównego, nie zachowuje stanu gry w przeciwieństwie do ‘p’

## Koniec rozgrywki

Rozgrywka kończy się, gdy nie będzie już możliwe umieszczenie kolejnego klocka, czyli klocek nie będzie w stanie wyjść „znad” ekranu. W przypadku takiej sytuacji nastąpi powrót do menu głównego gry, gdzie dodatkowo zostanie wyświetlona informacja o zanotowanym wyniku.

