

jTetris-pelin käyttöohje

Käynnistä peli kaksoisnapsauttamalla jar-tiedostoa. Ruudulle aukeaa valikkoikkuna, jossa olevista painikkeista voit joko aloittaa uuden pelin, valita painovoimatason tai sulkea ohjelman.

Keskimmäisestä painikkeesta aukeavassa ikkunassa voit valita painovoimatason napsauttamalla haluamaasi valintaruutua ja klikkaamalla tämän jälkeen ”Save selection” –painiketta. Korkeammilla painovoimatasoilla tetromiinit putoavat kohti ruudun alalaitaa nopeammin, mutta pisteitä annetaan vastaavasti avokätisemmin.

Varsinaisessa pelissä tehtävänäsi on koota ruudulle ilmestyvistä tetromiinoista täysiä vaakarivejä liikuttamalla niitä nuolinäppäimillä vasemmalle, oikealle ja alas sekä pyörittämällä niitä shift- ja control-näppäimillä myötä- ja vastapäivään. (Jos käännät ohjelman itse lähdekoodista, voit vaihtaa näppäimet haluamiksesi muokkaamalla luokan KeyboardStatus metodeja keyPressed ja keyReleased.)

Pisteitä saat jokaisesta täyttämästäsi vaakarivistä. Saat enemmän pisteitä, jos onnistut täyttämään useampia vaakarivejä kerrallaan samalla tetromiinolla. Yritä myös saada tetromiinit pudotettua paikoilleen mahdollisimman nopeasti niiden ilmestyttyä – siitäkin saat lisäpisteitä.

Voit laittaa pelin tauolle painamalla enter-näppäintä. Taukotilasta pääset takaisin peliin painamalla enteriä uudestaan.

Jos peliruutuun pääsee kertymään niin paljon palikoita, että uudet tetromiinit eivät enää mahdu ilmestymään siihen, peli päättyy. Pelin päätyttyä pääset takaisin alkuvalikkoon painamalla enteriä.