

АЛГОРИТМ ИГРЫ

Игровой контейнер располагается в двумерном массиве. Все действия происходят там. Таблица на экране просто отображает содержимое массива. Такой подход позволяет сделать алгоритм универсальным. Легко можно переписать для любого языка и для любого вывода (хоть в кофейник, если там будет хоть простенький экран).

Для упрощения используется, так же, дополнительный массив для временного хранения падающего блока. При этом предыдущее положение блока в основном массиве стирается и он нам не мешает перерисовать его в другом месте и положении.

Кроме того есть еще массив для хранения следующего блока.

Блоком я называю вот эти падающие штуки:



Ячейки массива заполняются следующим образом:

- **пустые ячейки** – 0
- **ячейки падающего блока** – 1...7 (номер блока). К примеру, желтые кубики – это 4.
- **блоки на дне** – 1...7 + 100. Так мы отичаем блок на дне и текущий блок.

Перед перемещением блока проверяются его окрестности, чтобы он не выходил за границы контейнера, и не напoлзал на препятствия.

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ИНТЕРФЕЙС

Располагается в модулях game.js и action.js.

В game.js также имеются методы new() – инициация новой игры и stop() – остановка игры.

Тут происходит обработка всех событий приходящие от интерфейса. Тут мне есамому не всё нравится. Надо причесать и оптимизировать. Но, пока знаний не хватает. Всё написанное, в основном, базируется на 6 уроках этого курса.

P.S.

Возможны ошибки в алгоритме игры и интерфейсе. Времени не было полностью оттестировать. А тестировщика у меня нет :(