Se verifica que los datos ingresados por el usuario sean válidos (el correo ha de estar escrito correctamente, el nombre de usuario no puede uno ya registrado y la contraseña debe cumplir ciertas condiciones).

El usuario introduce su nombre de usuario, su correo electrónico y su contraseña, y elige cual es su país.

**Inicio de sesión.**

**Registro de usuario.**

Un archivo que almacena la información de cada usuario registrado (contiene el nombre de usuario, la contraseña, el correo electrónico y el país de cada jugador).

**Inicio de sesión / Registro de usuario.**

**Registro de   
puntuaciones.**

**El tetris: jugar.**

**El tetris.**

**Iniciar sesión/Registrarse.**

**“Jugadores.txt”**

Se verifica si el nombre de usuario y la contraseña ingresados se encuentran en “Jugadores.txt”.

- De no estarlo, se le ofrecerá a al usuario la opción de registrarse.

**Condiciones de la contraseña:**

- Debe tener entre 8 y caracteres.  
- Debe contener números y letras en mayúsculas y minúsculas.  
- Debe contener alguno de los siguientes caracteres: “**=**” “**\***” “**-**“ “**\_**” “**.**”

Un archivo que contiene los códigos asociados a cada partida jugada, que están asociados al usuario que jugó la partida, la fecha y hora en la que se jugó, y el puntaje obtenido.

**“Partidas.txt”**

Dependiendo de cuál sea la pieza en movimiento, un mensaje e imagen relacionados a su “objetivo-ODS” aparecerán en pantalla.

Cuando una fila esté llena, se eliminará, se moverán todos los elementos de la cuadrícula por encima de la misma hacia abajo, y se calculara la puntuación, en base al “valor en puntos” de las piezas que estaban en la fila a eliminar.

**Durante el juego.**

- Se genera aleatoriamente una de las piezas seleccionadas.

- La pieza va bajando en la cuadrícula cada cierto tiempo.

- Se desplazará hacia los lados, bajará más rápido en el caso de que el usuario presione las teclas correspondientes.

- Cuando se detecta una colisión con el borde de la cuadrícula, o con otra pieza, la pieza actual deja de moverse, y se reinicia el bucle.

**El “bucle de juego”.**

Cada pieza a escoger viene con su “valor en puntos” y un “objetivo-ODS” propio.

El usuario elige si jugar con límite de tiempo, o límite de movimientos, además de las piezas que aparecerán en la partida.

**Antes de jugar.**

**El tetris: jugar.**

Mostrar las mejores 5 puntuaciones del país seleccionado, a través de un diagrama de Gantt, donde las “barras” representen las puntuaciones.

Buscar los registros de “Partidas.txt” que estén asociados a un mismo país, y compararlos para discernir cuales son las mayores puntuaciones obtenidas por los usuarios de dicho país.

En “Partidas.txt”, se buscan todos los códigos asociados a un único nombre de usuario, y se muestran todos los datos asociados a las partidas.

**Top jugadores de cada país.**

**Historial de cada jugador.**

**Registro de Puntuaciones.**