Vos noms  
Groupe: 0001

**Travail pratique #3 - Tetris**

Travail présenté à Monsieur Pierre Poulin

Programmation de jeux vidéo I  
420-V12-SF

Département des techniques d’intégration multimédia  
Programme des techniques de l’informatique – programmation de jeux vidéo  
Cégep de Sainte-Foy  
2016-05-26

**Table des matières**

[1 Notes concernant la remise 1](#_Toc460492400)

[2 Grille d’auto-évaluation du travail 1](#_Toc460492401)

# Notes concernant la remise

Insérez ici toute information pertinente concernant votre remise.

Si certaines parties n’ont pas pu être complétées, indiquées lesquelles et expliquez pourquoi elles n’ont pas pu être achevées.

Si vous avez ajouté des bonus approuvés par le professeur, indiquez-les clairement ici.

(Simon)

Le jeu fonctionne sans pictureBox. À la place, il utilise les Graphics. En fait, je me fais une image de la taille du panneau de jeu puis je dessine dessus pour ensuite la dessiner sur le jeu.

De plus, j’ai fait des rotations à partir d’un point de pivot prédéfini. Ma méthode que j’ai fait n’est pas utilisée ni optimisée, cependant elle est opérationnelle.

J’ai également ajouté un système de point original (ou pas). Il ajoute un point à chaque tour du compteur, il ajoute des points en lien avec le nombre de lignes complétées d’un coup et le niveau auquel le joueur se situe. Aussi, j’affiche cette dernière opération pendant un cours laps de temps sur la surface même du jeu.

J’ai ajouté une réserve pour les blocs. En appuyant sur la touche de celle-ci, on échange le bloc en jeu avec celui en réserve.

J’ai fait une zone qui affiche le prochain bloc à être généré.

Également, dans le jeu, il est possible de configurer les contrôles du jeu et la musique.

Dans le jeu, le meilleur score, la vitesse, le score et le niveau sont afficher.

# Grille d’auto-évaluation du travail

Complétez la grille d’auto-évaluation ci-jointe en indiquant les « notes partielles » que vous pensez mériter pour chaque élément d’évaluation. N’oubliez pas d’inscrire des commentaires pour justifier vos notes, notamment lorsque vous vous attribuez la note 100%.

N’oubliez pas aussi de renommer l’ongle en fonction du nom de la personne qui a réalisé le mandat, par exemple, Mandat1\_PPoulin.

