

# Michel Hus

## Tetris

### Programm

- Programmierung von Blöcken
  - Blöcke können per Pfeiltasten nach rechts und links verschoben werden
  - Drehung um 90° möglich
- Sobald eine Reihe komplett ist, wird sie gelöscht
- Pro kompletter Reihe gibt es Punkte
- Reihenfolge der Blöcke nach Zufallsprinzip
- Wenn ein Block die obere Kante berührt ist das Spiel zu Ende

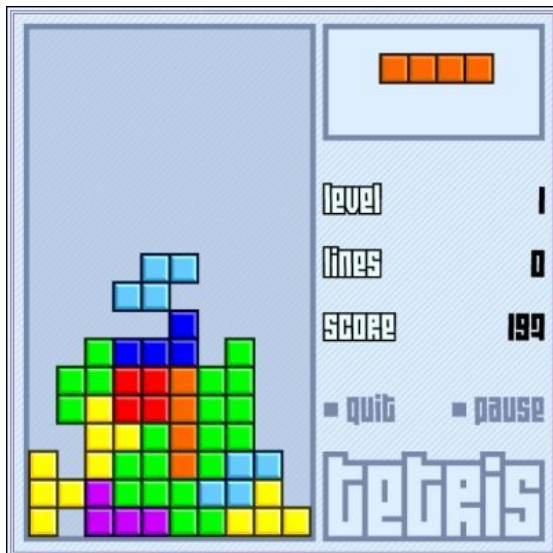
### Schwierigkeiten

- Erkennung der kompletten Reihe
- Drehung um 90°

### Benutzeroberfläche

- Spielfeld
- Tabelle für Punktestand, komplette Reihen, (Level)
- passende Hintergrundmusik

Vorbild: Tetris



### Erweiterungsmöglichkeiten

- verschiedene Level, ab einem gewissen Punktestand
- neue/andere Blockformen, als bisher bekannt