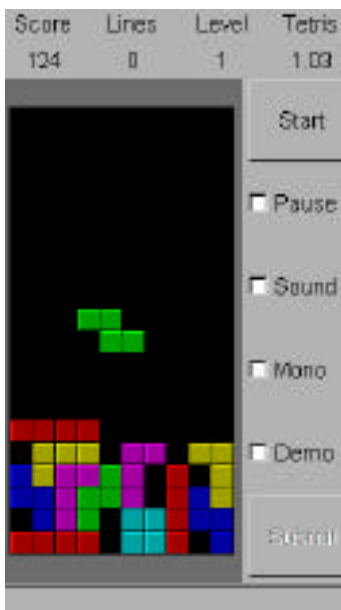


Afleveringsopgave i OOP

Af Signe S. Jensen og Rebekka Andersen

Vi vil gerne lave et klassisk Tetris-spil.

Spillet Tetris går ud på at der falder blokke fra toppen af en spilleplade til bunden (se fig.). En blok består af fire brikker som er formet på forskellige måder. 11 brikker danner en linie på spillepladen, når en linie er fyldt ud forsvinder den linie af brikker. Spilleren kan flytte blokkene til højre og venstre og roterer dem på spillepladen imens de falder. På den måde kan spilleren sørge for at blokken falder ned så den passer sammen med de andre blokke så en linie kan blive fjernet. Spillet er tabt hvis stablen af blokke er blevet så høj at de rammer toppen af spillepladen, dette undgås ved at placerer blokkene således at der hele tiden bliver fjernet linier af brikker.



Vi forestiller os at lave hele Tetris-spillet som en "Dual Applet-Aplikation" med en grafisk brugergrænseflade lavet med Swing. Vi vil have mulighed for at give point til spilleren, og have flere niveauer, samt evt implementere en high-score liste. Disse tre ting, er det ikke sikkert at vi kan nå, men det er udvidelsesmuligheder til det basale tetris.

Vi håber denne beskrivelse er uddybende nok.