



- Le joueur dispose d'un temps limite pour jouer (à définir par vous pour que le jeu soit jouable mais pas trop facile !) : s'il a pris trop de temps à répondre, l'emplacement de la pièce et son orientation seront choisies au hasard.
- Comme pour le TETRIS classique, les lignes remplies doivent disparaître.
- Le jeu se finit lorsqu'une des pièces « dépasse » la grille de jeu par le haut.
- HIGH SCORE :
  - Lorsqu'une ligne est complétée et disparaît, le score du joueur est incrémenté.
  - Le nom du joueur ainsi que son score à l'issue de la partie doivent être sauvegardés dans un fichier.
  - A chaque fin de partie, les meilleurs scores enregistrés doivent être affichés.

---

## **BONUS POSSIBLES**

- Ajout d'un mode de difficulté : le joueur pourra choisir un mode de difficulté parmi plusieurs proposés. Le mode de difficulté peut influencer sur le temps limite de choix et / ou modifier la probabilité d'apparition des pièces en favorisant les pièces plus faciles ou plus difficiles à placer.
- Diminuer progressivement le temps limite de réponse du joueur pour imiter la descente plus rapide des pièces à mesure du jeu dans TETRIS original.
- Ajouter des couleurs dans l'affichage de la grille pour distinguer les pièces
- Vous pouvez implémenter d'autres améliorations de votre choix

---

## **RESSOURCES UTILES**

### **GitHub**

- Site web : <https://github.com>

### **TETRIS**

- Règles du jeu et pièces possibles : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Tetris>
- Pour jouer au TETRIS : <https://www.tetrisgratuit.fr/>

### **AUTRE**

- Pour afficher des couleurs dans un terminal UNIX : <http://sdz.tdct.org/sdz/des-couleurs-dans-la-console-linux.html>
-