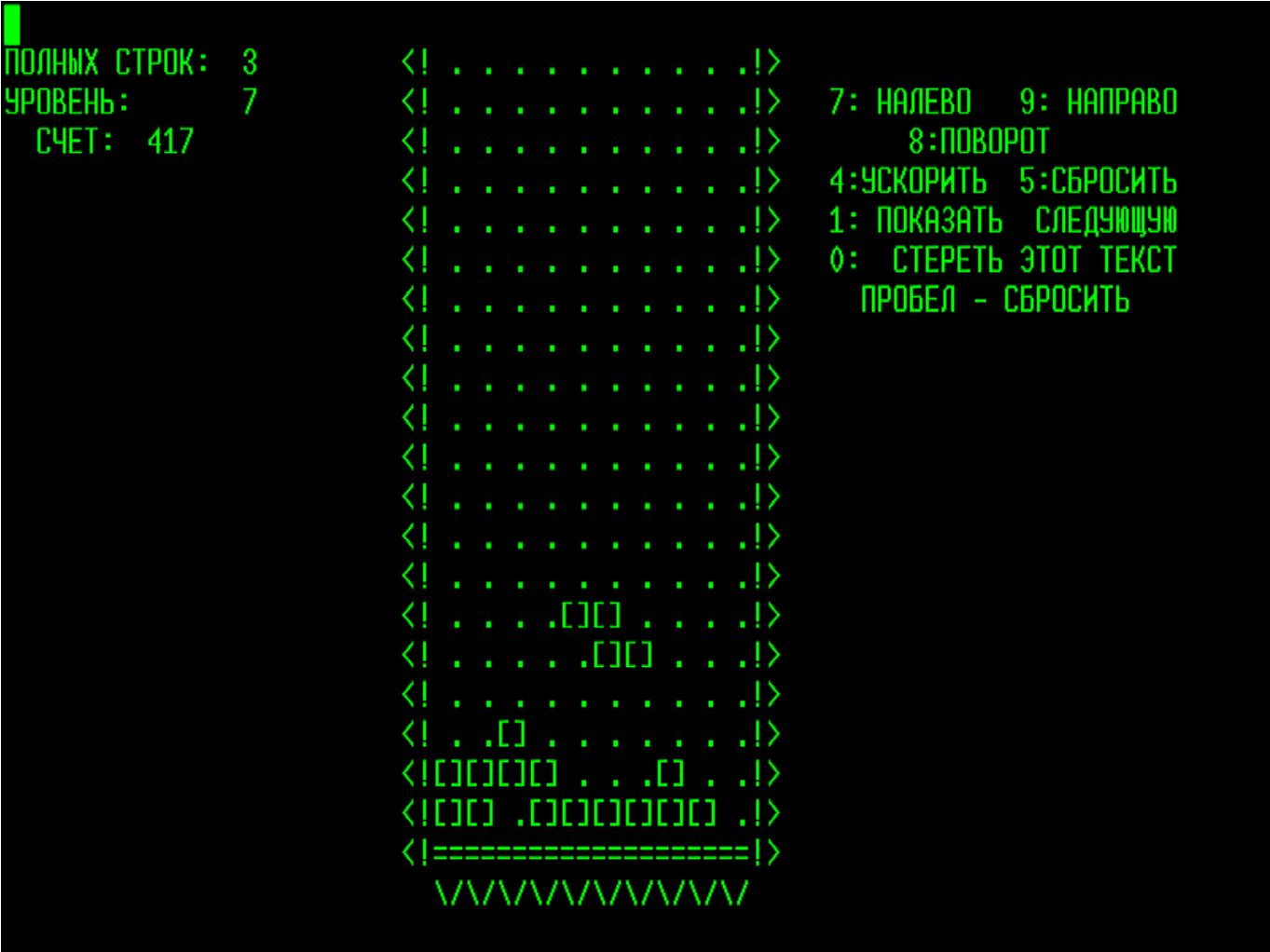


Тетрис

Тетрис (производное от «тетрамино» и «теннис») — компьютерная игра, первоначально изобретённая и разработанная советским программистом Алексеем Пажитновым. Игра была выпущена 6 июня 1984 года — в это время Пажитнов работал в Вычислительном центре Академии наук СССР. Она была написана на языке программирования [Pascal](#) на микроЭВМ Электроника 60.

Тетрис представляет собой головоломку, построенную на использовании геометрических фигур «тетрамино» — разновидности полимино, состоящих из четырёх квадратов.



оригинал

Размер игрового поля: 20 x 10 «кубиков».

Фигура появляется сразу в строках 1 и 2.

На экране отображается также:

- Полных строк
- Уровень (0-9)
- Счет

Назначение клавиш:

7	налево
9	направо
8	поворот
4	ускорить

5, пробел	сбросить
1	показать следующую (фигуру)
0	стереть этот текст (убрать подсказку)

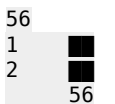
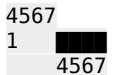

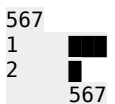
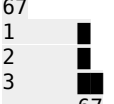
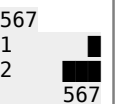
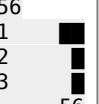
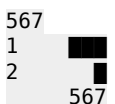
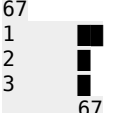
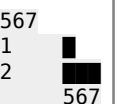
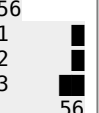
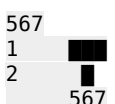
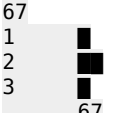
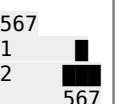
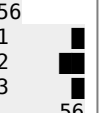
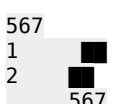
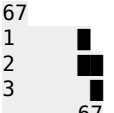
Правила подсчета очков:

- Очки начисляются за каждое успешно поставленную на место фигуру.
- На уровне 0 потенциальное количество очков для каждой фигуры начинается с 19 и уменьшается на 1 каждый раз, когда фигура опускается на один ряд. Как видно, фигура I, свободно падающее с верхней части игрового поля на нижнюю, спустится на 19 рядов и наберет 0 очков; никогда нельзя набрать меньше 0.
- Игра на более высоких уровнях дает дополнительные 3 × (уровень + 1) очки за фигуру.
- Игра с отключенным показом следующей фигуры дает дополнительные 5 очков за каждую фигуру.
- 3 цифры предназначены для отображения счета; при превышении 999 счетчик сбрасывается до 0, и появляется подсчет символов, чтобы отслеживать тысячи.

7 фигур Тетрис: I, L, J, O, S, T, Z

[оригинал](#)

ДВК

	0	1	2	3
O				
I				
L				
J				
T				
S				

	0	1	2	3
Z	567 1 2 567	67 1 2 3 67		

F = Поле

M / V	V=0	V=1	V=2	V=3
M=1	IF Y=0 THEN X=5 X,Y X+1,Y X,Y+1 X+1,Y+1 12 1 2			
M=2	IF Y=0 THEN X=4 IF V=1 THEN X=X-2 X,Y X+1,Y X+2,Y X+3,Y 1234 1	X=X+2 X,Y X,Y+1 X,Y+2 X,Y+3 1 1 2 3 4 1		
M=3	IF Y=0 THEN X=5 X+1,Y X+2,Y X,Y+1 X+1,Y+1 123 1 2 123	X=X+1 X,Y X,Y+1 X+1,Y+1 X+1,Y+2 12 1 2 3 12		
M=4	IF Y=0 THEN X=5 X,Y X+1,Y X+1,Y+1 X+2,Y+1 123 1 2 123	X=X+1 X+1,Y X,Y+1 X+1,Y+1 X,Y+2 12 1 2 3 12		
M=5	IF Y=0 THEN X=5 X,Y X+1,Y X+2,Y X+1,Y+1 123 1 2 123	X=X+1 X,Y X,Y+1 X+1,Y+1 X,Y+2 12 1 2 3 12	X=X-1 X+1,Y X,Y+1 X+1,Y+1 X+2,Y+1 123 1 2 123	X+1,Y X,Y+1 X+1,Y+1 X+1,Y+2 12 1 2 3 12

M / V	V=0	V=1	V=2	V=3
M=6	IF Y=0 THEN X=5 X,Y X+1,Y X+2,Y X,Y+1 123 1 ■ 2 ■ 123	X=X+1 X,Y X,Y+1 X,Y+2 X+1,Y+2 12 1 ■ 2 ■ 3 ■ 12	X=X-1 X+2,Y Y+1,X Y+1,X+1 Y+1,X+2 123 1 ■ 2 ■ 123	X,Y X+1,Y X+1,Y+1 X+1,Y+2 12 1 ■ 2 ■ 3 ■ 12
M=7	IF Y=0 THEN X=5 X,Y X+1,Y X+2,Y X+2,Y+1 123 1 ■ 2 ■ 123	X=X+1 X,Y X+1,Y X,Y+1 X,Y+2 123 1 ■ 2 ■ 3 ■ 123	X=X-1 X,Y X,Y+1 X+1,Y+1 X+2,Y+1 123 1 ■ 2 ■ 123	X+1,Y X+1,Y+1 X,Y+2 X+1,Y+2 12 1 ■ 2 ■ 3 ■ 12

[dvk_emulator_16.10.22_18-03.tar.gz](#)

 Эмулятор ДВК

MSX

 Tetris[]

Ссылки

 Tetris

 Тетрис

[Tetris \(Electronika 60\) — TetrisWiki](#)

<http://treegame.ru/help/tetris.php>

[Тетрис: история одной игры / Хабр](#)

[YouTube: Tetris \(1984\) \[Electronika 60\]](#)

https://archive.org/details/RT-11_Games

<http://sysadminmosaic.ru/tetris/tetris?rev=1678039287>

2023-03-05 21:01

