



Bárbara Dias de Sena

RA: 11201721899

Projeto Final:
Tetris

Prof. Fabricio Olivetti de França

Santo André - SP
2020

Objetivo

O objetivo deste projeto é fazer uma versão do jogo de Tetris na linguagem Haskell, aplicando os conhecimentos adquiridos durante o curso e utilizando a biblioteca Gloss.

Como utilizar

A execução do programa é feita da forma convencional (*stack run*) e para jogar, utiliza-se as setas do teclado (para mover para os lados, para baixo e rotacionar a peça) e a barra de espaço (para mover a peça diretamente para o “chão” da tela).

Código

O código é dividido em três módulos: Database, Desenhos e Main.

- **Database:**

Contém os dados utilizados no projeto, o que inclui dados do tipo soma, *record type*, e apelidos de tipo.

- **Desenhos:**

Contém as funções que desenharam o jogo na tela, de acordo com os recursos oferecidos pela biblioteca Gloss.

- **Main:**

O módulo *Main* possui todas as funções que constroem, de fato, o jogo. A maior parte das funções é baseada no trabalho com listas e tuplas, além das funções dos *record types*. Também há a utilização de recursão em algumas partes do código.

O jogo é baseado no tetraminó, cujas peças são compostas por blocos individuais, e possui um sistema de pontuação baseada na quantidade de fileiras completas em uma jogada.

Foi utilizada a biblioteca *Random* para gerar uma lista de peças aleatórias.

Link para o vídeo:

<https://youtu.be/L8-mUOdLL3k>