



Запуск

Нажата кнопка "Старт"

Запустить таймер

Сгенерировать новую фигурку, добавить на тестовое поле над игровой областью, перенести на поле

Повторяется по таймеру

Сдвиг фигурки вниз возможен?

Сдвинуть фигурку вниз

Повторяется по таймеру

Удалить заполненные линии, сдвинуть вниз линии, располагавшиеся над удалёнными

Проверить все линии на заполненность. При наличии заполненных -- увеличить счёт.

Фигурка опустилась в игровую область?

Показать итоговый счёт, остановить таймер

Игра окончена

Нажата клавиша влево

Если сдвиг влево возможен -- сдвинуть текущую фигурку влево

Нажата клавиша вправо

Если сдвиг вправо возможен -- сдвинуть текущую фигурку вправо

Нажата клавиша вверх

Если поворот возможен -- повернуть текущую фигурку

Нажата клавиша вниз

Игра идёт, таймер запущен?

Удалить фигурку с поля. Очистить тестовое поле

Увеличить координату Y фигурки на одну клетку.

Добавить опущенную фигурку на тестовое поле.

Повторить для всех клеток тестового поля

Эта клетка занята и на тестовом поле, и на основном поле?

Повторить для всех клеток тестового поля

Значит перенос опущенной фигурки на основное поле невозможен, так как она опустилась в занятую клетку. Нужно вернуть фигурку на место, для чего очистить тестовое поле, поднять фигурку обратно, добавить её на тестовое поле и перенести с него на основное.

Ни одного конфликта не было обнаружено, значит сдвиг вниз возможен, и опущенную фигурку можно перенести с тестового поля на основное.