

JUGANDO AL TETRIS CON TU SER :

Tetris és un videojoc de tipus [trencaclosques](#) inventat per l'enginyer informàtic rus **Alexei Pazhitnov** l'any 1985 mentre treballava a l'Acadèmia de Ciències de **Moscou**.

És va inspirar en un joc molt conegut i tradicional a **Rússia** anomenat **Pentaminó**.

El joc però, és d'origen àrab.

Explica la llegenda que Pazhitnov el creà en una sola tarda; perquè Tetris es pot programar gairebé en qualsevol tipus de [llenguatge de programació](#) en una sola tarda. El realment complex del Tetris va ser dissenyar la seva mecànica de joc i no la programació en sí mateixa.

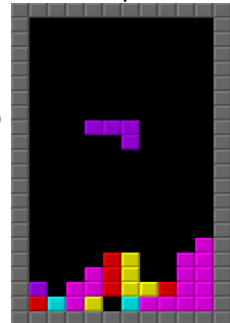
Tetris i matemàtiques

Si es produeix una llarga seqüència de peces en forma de Z, en algun moment el jugador es veurà forçat a deixar un espai a la cantonada dreta del tauler, sense poder omplir el forat anterior. Seguidament es produirà una seqüència de peces en forma de S i així fins que les peces s'amuntegaran i el joc s'acabarà.

Com que la distribució de les peces és aleatòria, la seqüència abans esmentada es produirà en qualsevol moment. A la pràctica, això no passa per un generador lineal de congruències.

Fins i tot amb un generador teòricament perfecte de nombres aleatoris i gravetat ingènua, **un bon jugador podria resistir la caiguda de 150 peces**, totes en forma de Z o S. La probabilitat que, en un moment donat les pròximes 150 peces siguin totes en aquestes formes és de $1 / (7/4)^{150}$; aproximadament $1/(4 \times 1081)$.

Aquest nombre té el mateix ordre de magnitud que el nombre d'àtoms que hi ha en l'univers conegut.



Mecànica del joc :



“SET” peces bidimensionals de quatre blocs en diferents disposicions cauen des de la part superior de la pantalla. El jugador no pot impedir aquesta caiguda però pot decidir el lloc on caurà la peça i la seva rotació en 0°, 90°, 180° o 270°.

Quan una línia horitzontal es completa, aquesta línia desapareix i totes les peces que estan a sobre descendeixen una posició, alliberant així espai de joc i per tant facilita la tasca de situar noves peces. La caiguda dels blocs s'accelera de forma constant.

El joc s'acaba quan s'amunteguen fins sortir del àrea de joc.