

Tetris est un jeu vidéo de puzzle conçu par l'ingénieur soviétique Alekseï Pajitnov à partir de juin 1984 sur Elektronika 60.

Tetris met le joueur au défi de réaliser des lignes complètes en déplaçant des pièces de formes différentes, les tétriminos, qui défilent depuis le haut jusqu'au bas de l'écran. Les lignes complétées disparaissent tout en rapportant des points et le joueur peut de nouveau remplir les cases libérées. Le jeu n'a pas de fin : le joueur perd la partie lorsqu'un tétrimino reste bloqué en haut. Il doit donc résister le plus longtemps à la chute continue des tétriminos.

Liste des tétriminos existants

Forme	Appellation	Autres appellations	Construction
	Tétrimino I	« Bâton », « ordinaire », « barre », « long »	Quatre carrés alignés.
	Tétrimino O	« Carré », « bloc », « cube »	Méta-carré de 2x2.
	Tétrimino T	« Té »	Trois carrés en ligne et un carré sous le centre
	Tétrimino L	« L », « lambda »	Trois carrés en ligne et un carré sous le côté gauche.
	Tétrimino J	« L inversé », « gamma »	Trois carrés en ligne et un carré sous le côté droit.
	Tétrimino Z	« Biais »	Méta-carré de 2x2, dont la rangée supérieure est glissée d'un pas vers la gauche.
	Tétrimino S	« Biais inversé »	Méta-carré de 2x2, dont la rangée supérieure est glissée d'un pas vers la droite.

--- MENU ---



Notre menu se résume au strict écentiel ! Et le nom des boutons est des plus explicite. Vous venez, sans doute, de cliquer sur « AIDE » pour voir ce tutoriel. Vous pouvez « QUITTER » l'application ou lancer le jeu avec « JOUER ».

--- TOUCHES DE CONTRÔLE ---



LEFT



RIGHT

Vous pouvez déplacer les Tétriminos de gauche à droite grâce au touche de contrôle « LEFT » ou « RIGHT »