

Steuerung::initialisiereStein(int typ)

count ← 0

solange (dieDaten.letzteReihen()≠1)

fund ← dieDaten.letzteReihen()

loescheReihe(fund)

count ← count+1

dieDaten.setzePunktestand(dieDaten.gibPunktestand()*10*count)

dieGUI.zeigePunkte(dieDaten.gibPunktestand())

typ < 0 oder typ > 7

W

F

typ ← random(7)

∅

typStein ← typ

naechsterStein ← random(7)

dieGUI.vorschau(naechsterStein)

drehungStein ← 0

typStein

0	1	2	3	4	5	6
für (i ← 0 bis i < 4 SW=1)	für (i ← 0 bis i < 4 SW=1)	für (i ← 0 bis i < 4 SW=1)	für (i ← 0 bis i < 4 SW=1)	für (i ← 0 bis i < 4 SW=1)	für (i ← 0 bis i < 4 SW=1)	für (i ← 0 bis i < 4 SW=1)
xPositionBrick[i] ← 4	xPositionBrick[i] ← 5-(i/3)	xPositionBrick[i] ← 4+(i/3)	xPositionBrick[i] ← 4+(i/2)	xPositionBrick[i] ← 4+(i/2)	xPositionBrick[i] ← 4+(i/3)	xPositionBrick[i] ← 5-(i/2)
yPositionBrick[i] ← -2+i	yPositionBrick[i] ← i-1-(i/3)	yPositionBrick[i] ← i-1-(i/3)	yPositionBrick[i] ← i-(i/2)-(2*(i/3))	yPositionBrick[i] ← -1+(i/2)	yPositionBrick[i] ← -1+(2*(i/3))	yPositionBrick[i] ← -1+(i/2)

für (i ← 0 bis i < 4 SW=1)

dieGUI.setzeSegment(xPositionBrick[i],yPositionBrick[i],typStein)