

Steuerung::loescheReihe(int y)

für ($i \leftarrow y$ solange $i \geq 0$ SW=1)

dieGUI.loescheReihe(i)

für ($i \leftarrow y$ solange $i \geq 0$ SW=1)

für ($j \leftarrow 0$ bis $j < 10$ SW=1)

temp \leftarrow **dieDaten.gibDaten(j,i-1)**

dieDaten.setzeDaten(j,i-1,-1)

dieDaten.setzeDaten(j,i,temp)

reihen \leftarrow **reihen+1**

dieGUI.zeigeAnzahlReihen(reihen)

dieGUI.Timer1.Interval \geq 200
und
reihen%10 = 0

W

F

dieGUI.Timer1.Enabled \leftarrow false

dieGUI.Timer1.Interval \leftarrow **dieGUI.Timer1.Interval**-100

dieGUI.Timer1.Enabled \leftarrow true

level \leftarrow **level +1**

dieGUI.zeigeLevel(level)

∅

aktualisiereSpielfeld()