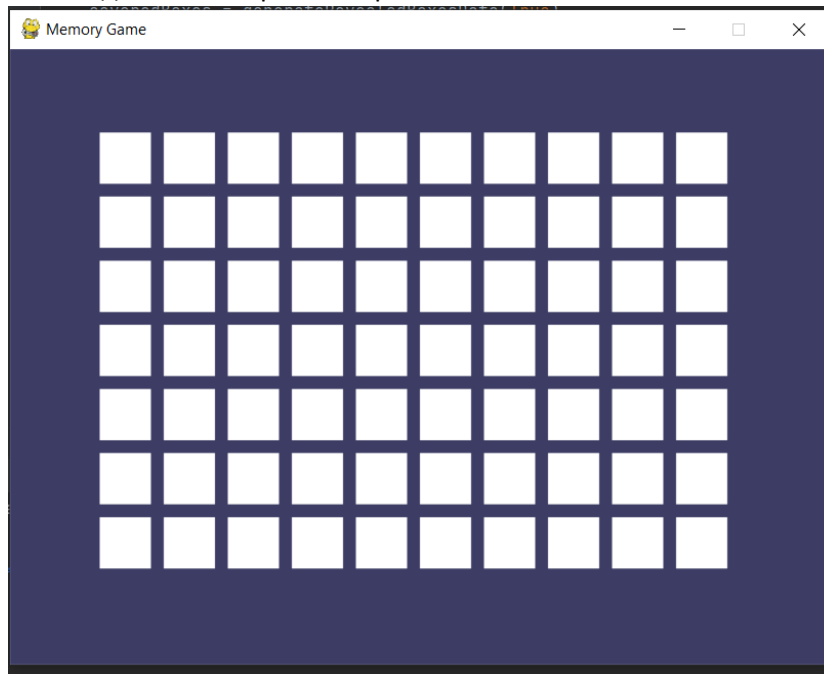
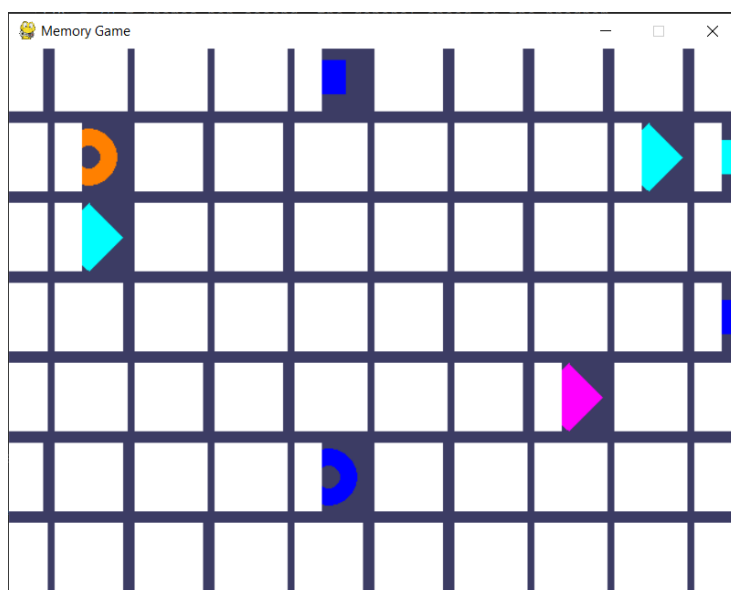


Memorypuzzle rabota na cas

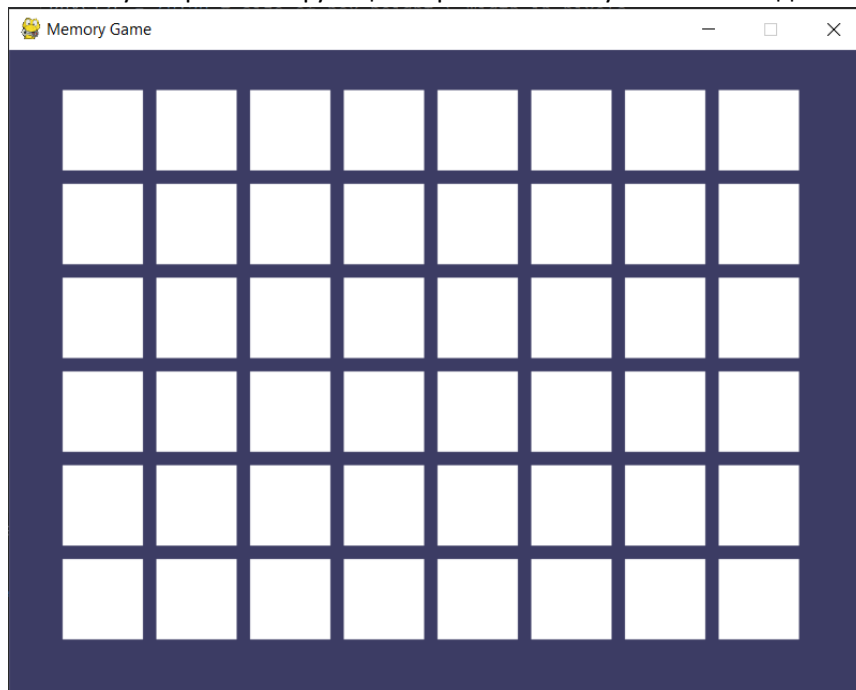
1. слика од почетен екран на играта.



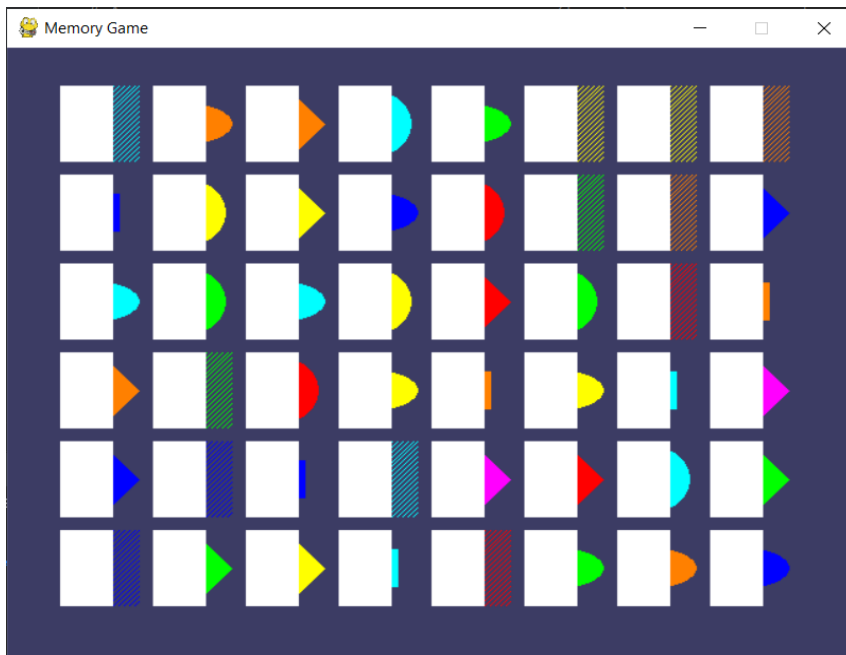
2. Се зголемуваат полињата за 20 пиксели. Но тоа доведува до неправилно функционирање на играта затоа што полињата излегуваат надвор од прозорецот односно ендоставо прозорецот не е доволно голем да ги собере зголемените полиња. Ова може да се реши на два начина или да се зголеми големината на прозорецот или да се намали бројот на полиња пто всушност е следното барање.



3. Со намалување на бројот на полиња од 10 на 8 по редица и од 7 на 6 по колона се овозможува правилно функционирање и посакуваниот изглед на играта.



4. Успорувањето на играта се овозможува со намалување на вредноста на константата FPS која подоцна се користи во функцијата `tick(FPS)`. Со намалувањето на вредноста од 30 на 15 играта се успорува двојно главниот `main loop` наместо да се извршува максимум 30 пати во секунда сега ќе се извршува максимум 15 пати
5. Со примена на функцијата која ги дели полињата на групи наместо да ги делиме во групи од по 8 полиња избираме полињата да ги поделиме во една група која ќе ги содржи сите. И со ова се овозможува сите полиња истовремено да се покажат а потоа и затворот.
- Алтернатива е наместо да се користи функцијата за делење на полињата во групи директно да се повикаат функциите за прикажување и затворање на полињата но притоа како аргумент да се испратат сите полиња.



6. Дефинираме нови две бои кои што наизменично ќе се менуваат, а во функцијата за анимација при победа на игра во for циклусот во кој што наизменично се менуваат боите дополнително додаваме уште два for циклуси со цел да ги изминеме сите полиња и да ги земеме нивните координати во екранот а потоа со функцијата

```
pygame.draw.rect(DISPLAYSURF, color_box1, (left - 5, top - 5, BOXSIZE + 10, BOXSIZE + 10), 4)
```

цртаме рамка околу полињата

7. Во функцијата која ги исцртува позадинските страни на полињата drawBoxCovers наместо при цртање на позадинската страна (coverage) од полето да го фиксираме левиот горен ќош, да биде не променет без разлика на вредноста на coverage ние со left+BOXSIZE-coverage го фиксираме десниот горен ќош и на тој начин го постигнуваме ефектот насоката на покривање/откривање на секое од полињата да биде обратна
8. Ќе ја додадеме уште една форма а тоа ќе биде формата на триаголник тоа го постигнуваме така што дефинираме константа TRIANGLE а во функцијата каде што ди цртаме формите односно иконите додаваме

```
#дополнителна проверка за триаголник и негово цртање
elif shape == TRIANGLE:

pygame.draw.polygon(DISPLAYSURF,color,((left,top+BOXSIZE),(left+BOXSIZE,top+BOXSIZE),(left+half,top)))
```