

# Squirrel buggy

## 1. Buggy1

```
# BUG FOUND
# gObj['width'],
gObj['widht'],
```

Печатна грешка во зборот width

## 2. Buggy2

```
# BUG FOUND
# if time.time() - gameOverStartTime > GAMEOVERTIME:
if time.time() - gameOverStartTime == GAMEOVERTIME:
```

Се проверува дали изминатото време е еднакво со GAMEOVERTIME а треба да се проверува дали е поголемо

## 3. Buggy3

```
# BUG FOUND
# playerObj['health'] -= 1
playerObj['health'] = 1
```

layerObj['health'] се поставува на 1 а треба да се намали за 1.

## 4. Byggy4

```
# BUG FOUND
# cameray = playerCentery - CAMERASLACK - HALF_WINHEIGHT
cameray = playerCentery - CAMERASLACK - WINHEIGHT
```

Се користи променливата WINHEIGHT а треба да се користи променливата HALF\_WINHEIGHT.

## 5. Byggy5

```
# BUG FOUND
# L_SQUIR_IMG = pygame.image.load('squirrel.png')
# R_SQUIR_IMG = pygame.transform.flip(L_SQUIR_IMG, True, False)
R_SQUIR_IMG = pygame.image.load('squirrel.png')
L_SQUIR_IMG = pygame.transform.flip(L_SQUIR_IMG, True, False)
```

Оригиналната слика е во лево и затоа променливата што ја чува треба да биде именувана L\_SQUIR\_IMG а не R\_SQUIR\_IMG. Соодветно и сликата добиена со ротација треба да е именувана соодветно.

## 6. Byggy6

```
# BUG FOUND
# drawHealthMeter(playerObj['health'])
drawHealthMeter(playerObj)
```

## 7. Byggy7

```
# BUG FOUND
# NUMSQUIRRELS = 30      # number of squirrels in the active area
NUMSQUIRRELS = 0        # number of squirrels in the active area
```

NUMSQUIRRELS не смее да е 0

## 8. Byggy8

```
# BUG FOUND
# winRect2 = winSurf2.get_rect()
winRect2 = winSurf.get_rect()
```