

# Starpusher лабораториска вежба

1. Сменете ги контролите за движење на камерата и на играчот

```
# Change for requirement 1:
keyPressed = True
if event.key == K_LEFT:
    # playerMoveTo = LEFT
    cameraLeft = True
elif event.key == K_RIGHT:
    # playerMoveTo = RIGHT
    cameraRight = True
elif event.key == K_UP:
    # playerMoveTo = UP
    cameraUp = True
elif event.key == K_DOWN:
    # playerMoveTo = DOWN
    cameraDown = True

elif event.key == K_a:
    # cameraLeft = True
    playerMoveTo = LEFT
elif event.key == K_d:
    # cameraRight = True
    playerMoveTo = RIGHT
elif event.key == K_w:
    # cameraUp = True
    playerMoveTo = UP
elif event.key == K_s:
    # cameraDown = True
    playerMoveTo = DOWN
```

Во event handling loop при KEYDOWN настан правиме промена така што при клик на копчињата со стрелки соодветните променливи кои ја претставуваат насоката на движење на камерата ќе добијат вредност `True` наместо при клик на копчињата WSAD. Дополнително при клик на копчињата WSAD променливата `playerMoveTo` ќе прими соодветна вредност наместо при клик на копчињата со стрелки.

```
elif event.type == KEYUP:
    # Change for requirement 1:
    # if event.key == K_a:
    if event.key == K_LEFT:
        cameraLeft = False
    # elif event.key == K_d:
    elif event.key == K_RIGHT:
        cameraRight = False
    # elif event.key == K_w:
    elif event.key == K_UP:
        cameraUp = False
    # elif event.key == K_s:
    elif event.key == K_DOWN:
        cameraDown = False
```

при KEYUP настан правиме промена така што при клик на копчињата со стрелки соодветните променливи кои ја претставуваат насоката на движење на камерата ќе добијат вредност `False` наместо при клик на копчињата WSAD.

По промената копчињата WSAD се користат за движење на играчот, додека копчињата со стрелки се користат за движење на камерата.

2. Направете промена така што следното ниво ќе се избира случајно (без повторување). На следно ниво се оди кога играчот ќе избере да отиде на следно ниво додека го игра тековното ниво или кога успешно ќе заврши дадено ниво. Првото ниво исто така треба да биде избрано случајно. Претходно ниво би требало да биде нивото кое играчот го играл пред тековното ниво.

```
levels = readLevelsFile('starPusherLevels.txt')
# Change for requirement 2:
random.shuffle(levels)
```

Во `main` функцијата по читањето од фајл и зачувувањето на нивоата во променливата `levels` ја користиме функцијата `shuffle` со која по случаен избор го менуваме распоредот на нивоата. Со оваа измена се постигнува барањето 2.



3. Направете промена на играта по ваш избор, објаснете ја и дадете решение.  
Ќе направиме промена така што карактерот (сликата) на играчот ќе се избира случајно при почетокот на играта.

```
# Change for requirement 3:  
# currentImage = 0  
currentImage = random.randint(0, len(PLAYERIMAGES)-1)
```

Во main функцијата currentImage ја иницијализираме со вредност по случаен избор наместо со 0.

