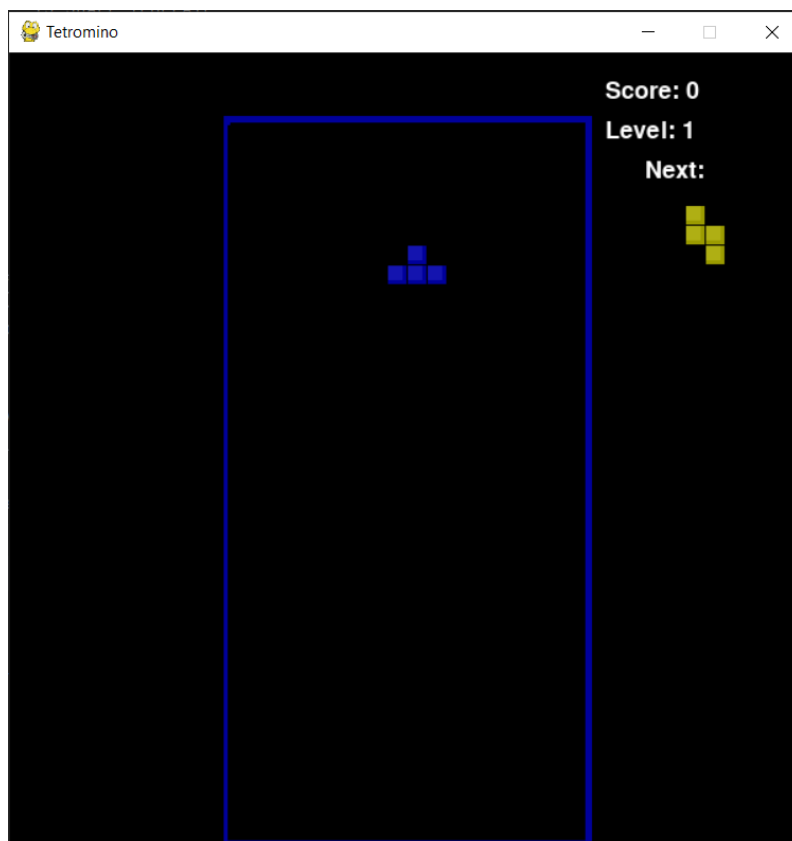


Tetromino лабораториска вежба

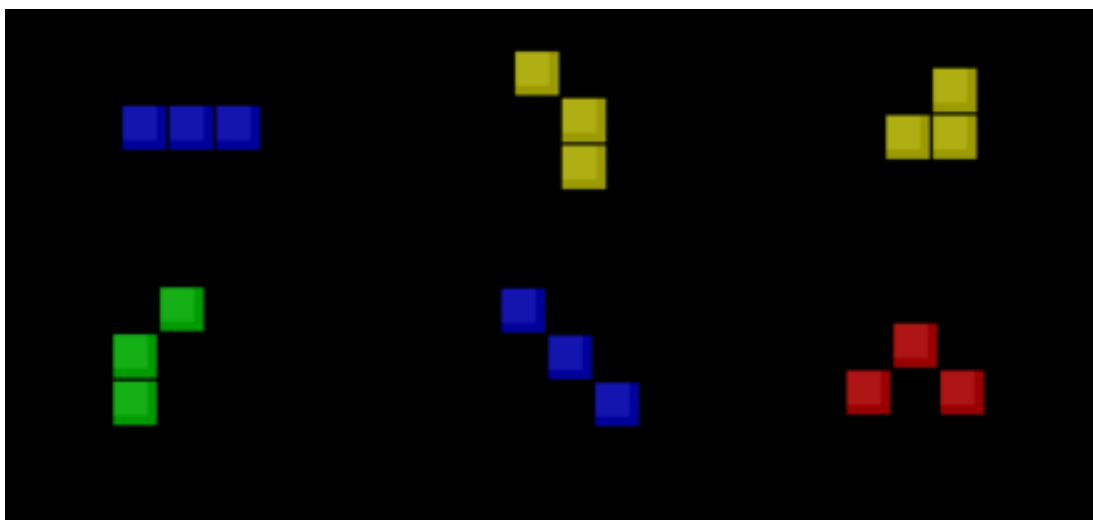
1. Зголемете ја димензијата на рамката на 18x36 полиња.

```
# changing the dimensions of the window and size of the box so the
board can be 18x36
WINDOWWIDTH = 600
WINDOWHEIGHT = 600
BOXSIZE = 15
BOARDWIDTH = 18
BOARDHEIGHT = 36
```

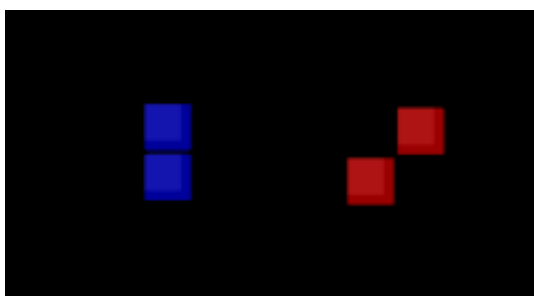
Ги зголемуваме константите кои ја определуваат големината на прозорецотсо и ја намалуваме константата која ја определува големината на едно поле со цел да ги собере сите ново додадени полиња на екранот.



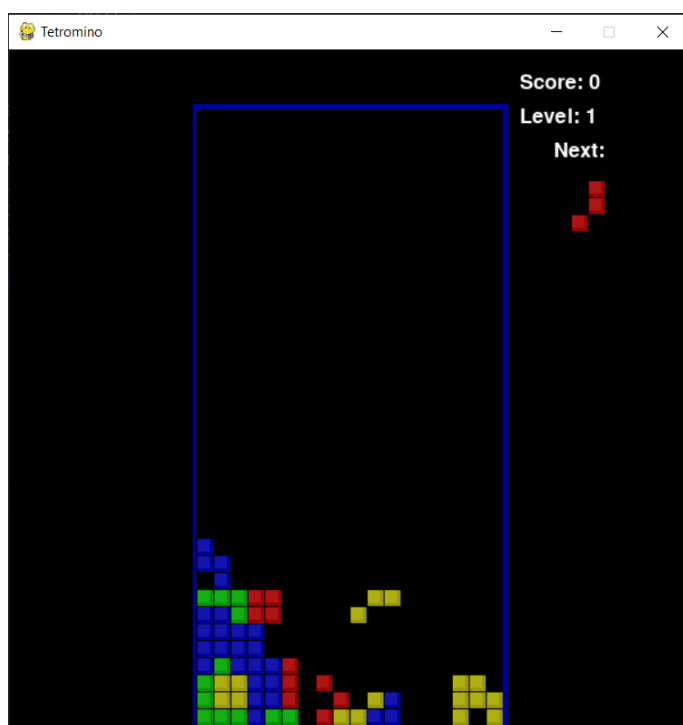
2. Дефинирајте ги и додадете ги во структурата dictionary сите форми што можат да се креираат со 3 и 2 полиња.



Сите форми што може да се креираат со 3 полиња



Сите форми што може да се креираат со 2 полиња



- Обезбедете динамичко подесување на брзината на паѓање на фигурите. Ако играчот исполни парен број редови, зголемете ја брзината за фактор $\text{NumberOfLevel} * 0.04$. Во

спротивно, ако играчот исполни непарен број редови, тогаш намалете ја брзината за фактор $\text{NumberOfLevel} * 0.04$.

```
def calculateLevelAndFallFreq(score):  
    # Based on the score, return the level the player is on and  
    # how many seconds pass until a falling piece falls one space.  
    level = int(score / 10) + 1  
    # Change for requirement 3:  
    # fallFreq = 0.27 - (level * 0.02)  
    fallFreq = 0.27 + level * 0.04 * (1 if score % 2 else -1)  
    # speed of falling will be decreased if score is odd  
    # speed of falling will be increased if score is even  
    return level, fallFreq
```

Правиме измена во функцијата `calculateLevelAndFallFreq` така што `fallFreq` ќе се зголеми за $\text{level} * 0.04$ доколку играчот исполнил непарен број редови а со тоа брзината на паѓање на фигурите ќе се намали. Во спротивен случај доколку играчот исполнил парен број редови тогаш `fallFreq` ќе се намали за $\text{level} * 0.04$ односно брзината на паѓање на фигурите ќе се зголеми.