Tetromino лабараториска вежба

1. Зголемете ја димензијата на рамлката 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.

Graphical user interface

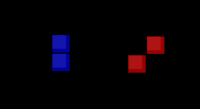
Description automatically generated

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

A picture containing text, object, first-aid kit, clock

Description automatically generated

Сите форми што може да се креираат со 3 полиња



Сите форми што може да се креираат со 2 полиња

Graphical user interface

Description automatically generated

1. Обезбедете динамичко подесување на брзината на паѓање на фигурите. Ако играчот исполни парен број редови, зголемете ја брзината за фактор NumberOfLevel\*0.04. Во спротивно, ако играчот исполни непарен број редови, тогаш намалете ја брзината за фактор 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 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 level\*0.04 односно брзината на паѓање на фигурите ќе се зголеми.