

```
global TIMEOUT #2nd req: seconds before game over if no button is pushed.
```

- TIMEOUT го сетираме како global константа

```
currentStep = 0 # the color the player must push next
i = 0 #2nd req
lastClickTime = 0 # timestamp of the player's last button push
score = 0
TIMEOUT = 5 #2nd req
# when False, the pattern is playing. when True, waiting for the player to click a colored button:
waitingForInput = False
```

- Најпрво му даваме вредност 5 во main method и го иницијализираме `i = 0`
- Секвенцата што играчот треба да ја повтори потребно е да биде различна од претходната итерација на играта така што секој елемент од секвенцата ќе биде додаден по случаен избор

```
if not waitingForInput:
    # play the pattern
    pygame.display.update()
    pygame.time.wait(1000)
    if score == 0: #2nd req
        pattern.append(random.choice((YELLOW, BLUE, RED, GREEN)))
    else:
        pattern = []
        while i < score+1:
            pattern.append(random.choice((YELLOW, BLUE, RED, GREEN)))
            i+=1

i=0
```

- Првиот if се врши само првиот пат, потоа со бројач цело време pattern се пополнува користејќи го score како водич до каде стигнал играчот

```

if score >= 10:
    TIMEOUT = 4
    print(score, TIMEOUT)

if score >= 20:
    TIMEOUT = 3
    print(score, TIMEOUT)

```

- Вредноста на TIMEOUT треба да се намали (почнувајќи од 5 до 3) на секои 10 промени на секвенцата. По достигнување на вредност 3, повеќе не се прави намалување
- Најпрво TIMEOUT е сетирен на 5 во main method потоа со проверка на score се знае до каде е секвенцата и се доделува друга вредност на TIMEOUT.

