

# Лабораториска вежба број 1

## Memory puzzle

Изработил: Стефан Бојациев – 181114

### Барање 1:

Постојат 8 грешки во дадениот код. Обидете се да ги најдете, означете ги, коментирајте ги и потоа напишете го точниот код на тоа место со цел да добиете целосно функционална програма.

```
# Грешка 1 - boxx, boxy = mousex, mousey
boxx, boxy = getBoxAtPixel(mousex, mousey)
```

```
#Грешка 2 - недостаток на код
pygame.display.update()
FPSLOCK.tick(FPS)
```

```
#Грешка 3 - def getRandomizeBoard():
2 usages
def getRandomizedBoard():
    # Get a list of every possible shape in every possible color.
    icons = []
    for color in ALLCOLORS:
        for shape in ALLSHAPES:
            icons.append((shape, color))
```

```
#Грешка 4 - недостаток на код
return result
```

```
#Грешка 5 - left = boxx * BOXSIZE + GAPSIZE + XMARGIN
left = boxx * (BOXSIZE + GAPSIZE) + XMARGIN
```

```
#Грешка 6 - top = boxy * BOXSIZE + GAPSIZE + YMARGIN
top = boxy * (BOXSIZE + GAPSIZE) + YMARGIN
```

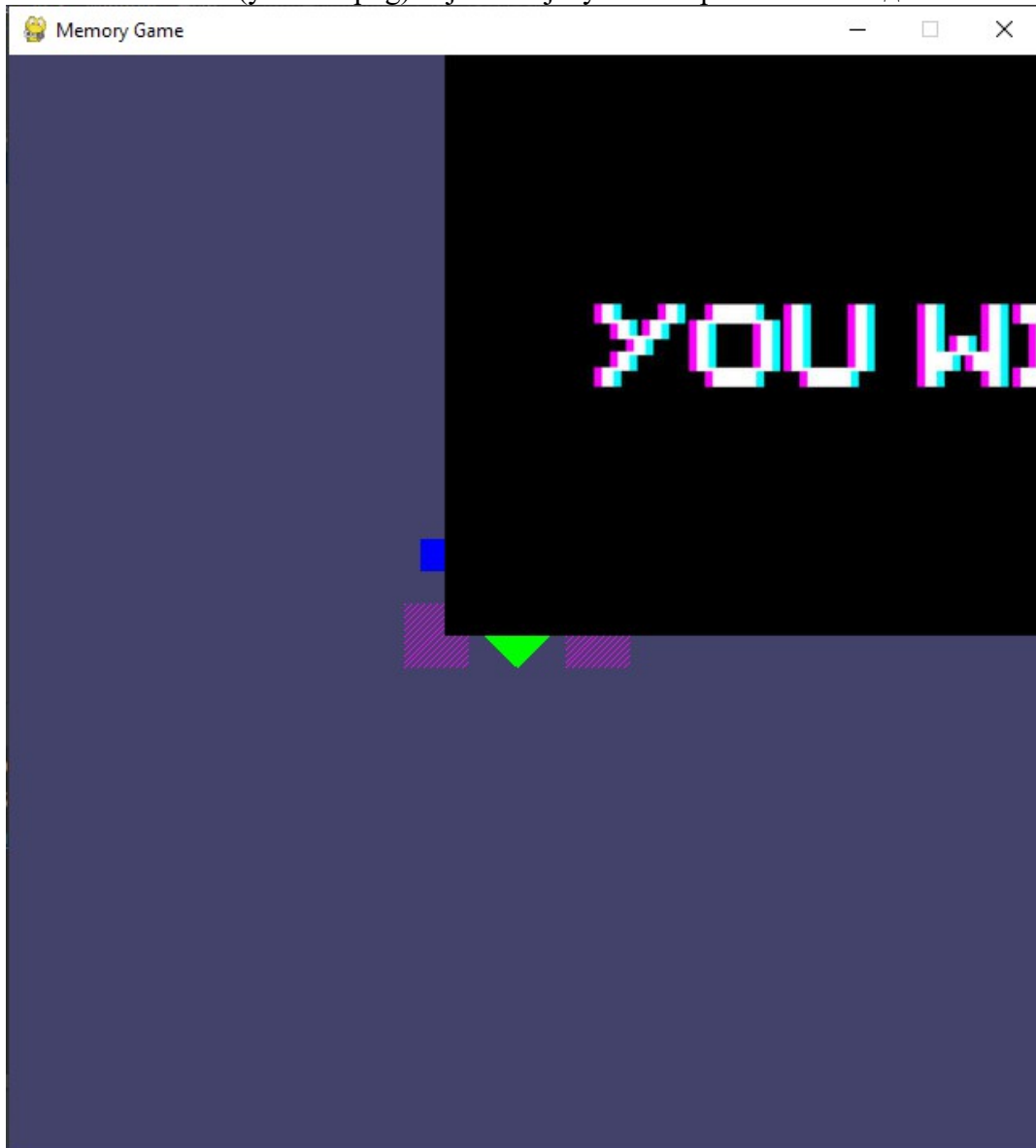
```
#Грешка 7 - quarter = int(BOXSIZE) # syntactic sugar
quarter = int(BOXSIZE * 0.25) # syntactic sugar
half = int(BOXSIZE * 0.5) # syntactic sugar
```

```
#Грешка 8 - return board[boxx][boxy][1], board[boxx][boxy][0]
return board[boxx][boxy][0], board[boxx][boxy][1]
```

## Барање 2:

При победа на играчот, наместо постоечката, креирајте анимација така што ќе вметнете слика по ваш избор и ќе обезбедите нејзино движење/трепкање/појавување-исчезнување или друг вид ефект што би се вклопил во сцената.

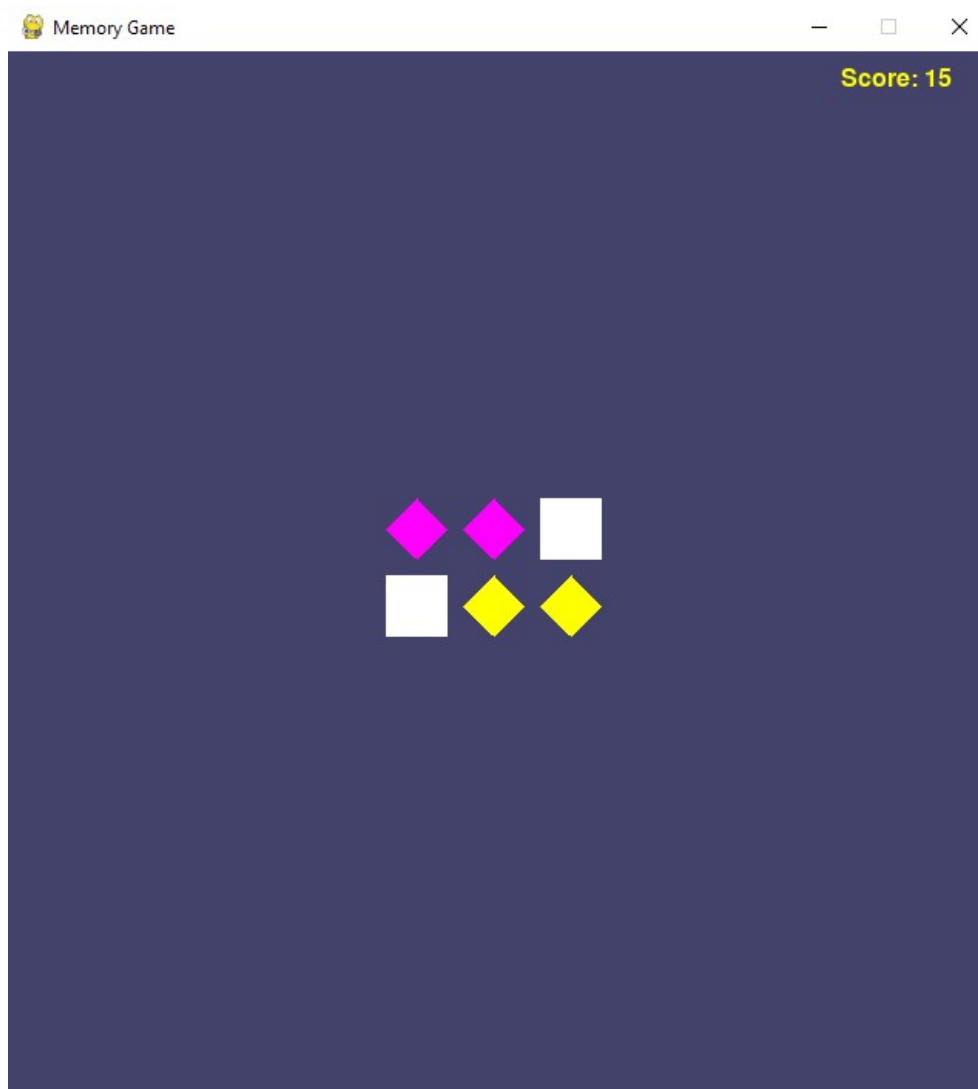
Во функцијата за крај и победа на играта, веќе постоечкиот код го закоментирав, додека додадов сопствена слика (youWin.png) која се појавува на екранот по победата



```
#Барање 2:
img1 = pygame.image.load('youWin.png').convert()
DISPLAYSURF.blit(img1, dest: (270,0))
pygame.display.flip()
#drawBoard(board, coveredBoxes)
pygame.display.update()
pygame.time.wait(300)
```

### Барање број 3:

Направете промена по ваш избор, објаснете ја во коментар и имплементирајте ја.



```
#Барање 3: инкрементирање на score за 10 доколку 2 плочки се исти, и намалување за 5 доколку се различни
if icon1shape == icon2shape and icon1color == icon2color:
    score+=10

if icon1shape != icon2shape or icon1color != icon2color:
    # Icons don't match. Re-cover up both selections.
    pygame.time.wait(1000) # 1000 milliseconds = 1 sec
    #Барање 3: декрементација на score за 5
    score-=5
```

Во играта додавам поле за броење на поени. Полето се наоѓа во горниот десен агол од екранот и е во жолта боја. При секое точно одбирање на пар полиња играчот добива 10 поени, додека при грешка му се одземаат 5. На двете слики од ова барање се прикажани промените и кодот за проверка.