

Лабораториска вежба 3

Simulate

Изработил: Стефан Бојациев – 181114

Барање 1:

Секвенцата што играчот треба да ја повтори потребно е да биде комплетно различна од таа во претходната итерација на играта така што секој елемент од секвенцата ќе биде додаден со случаен избор од можните полиња

```
#Барање 1
if score == 0:
    pattern.append(random.choice((YELLOW, BLUE, RED, GREEN)))
else:
    pattern = [random.choice((YELLOW, BLUE, RED, GREEN)) for _ in range(score + 1)]
```

Ова барање го исполнуваме со една проверка дали е ова првата секвенца во играта, следствено само еднаш ќе побараме една боја по случаен избор. Доколку не е првата секвенца (score не е 0), тогаш со for циклус ќе избираме случајни бои колку што е score-от на играчот инкрементиран за 1. Секоја секвенца би била сосема случајна на овој начин.

Барање 2:

Намалете ја вредноста на timeout (почнувајќи од 5 до 3) на секои 10 промени на секвенцата. По достигнување на вредност 3, повеќе не се прави намалување.

```
TIMEOUT = 5 # seconds before game over if no button is pushed. #Барање 2
```

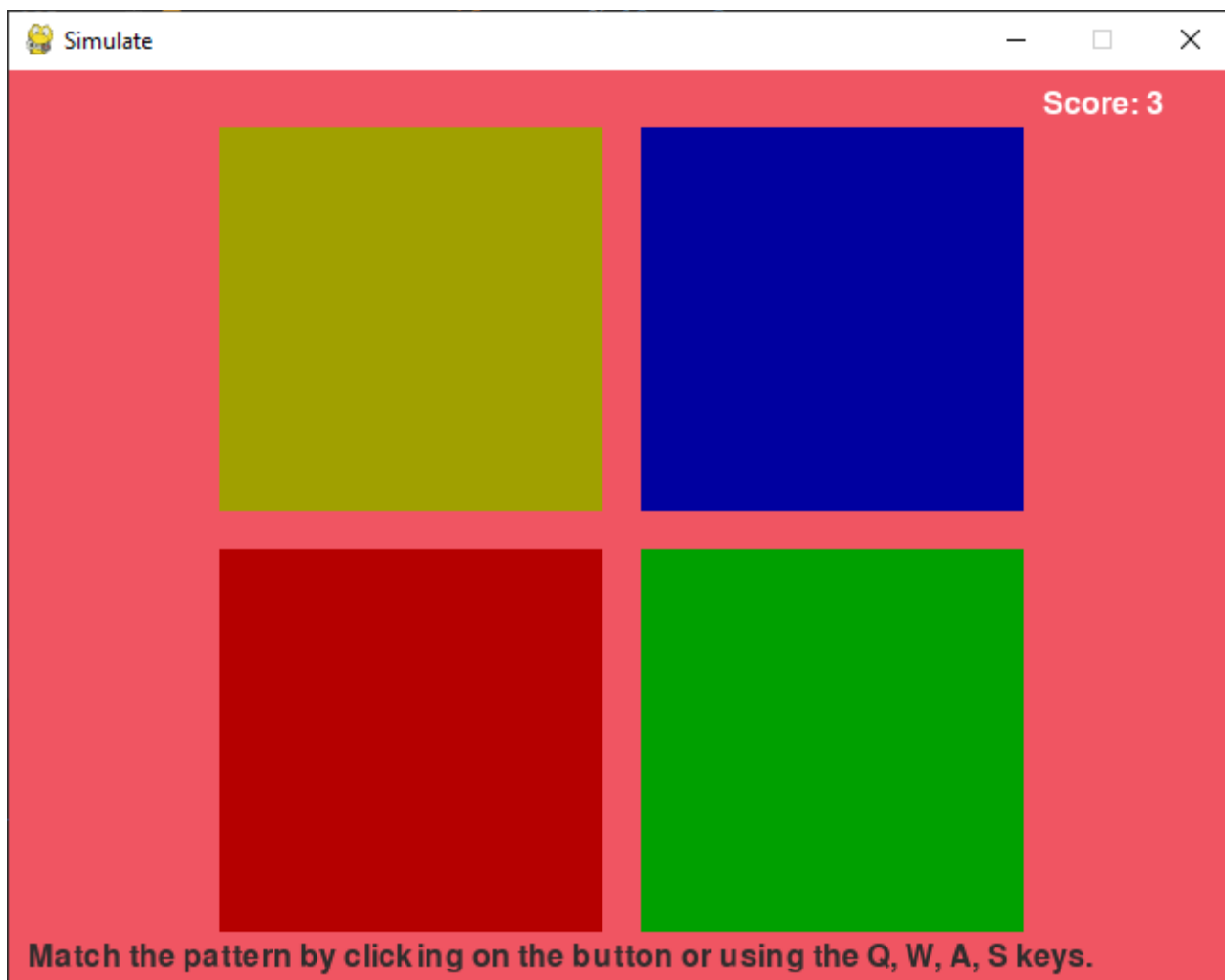
```
#Барање 2
if score % 10 == 0:
    if TIMEOUT > 3:
        TIMEOUT -= 1
waitingForInput = False
currentStep = 0 #reset
```

Со додавање на глобалната променливата TIMEOUT и сетирање на нејзината вредност на 5, обезбедуваме 5 секунди пред завршување на играта. Потоа со проверка дали score достигнал број кој цел број на пати го содржи бројот 10 го декрементираме TIMEOUT за 1, се додека не достигне 3.

Барање 3:

Да се зголеми матрицата од полиња за едно по двете димензии (ширина и висина) секогаш кога ќе се достигне резултат со вредност што цел број пати содржи 10 (10, 20, 30, ...).

Третото барање можеме да го имплементираме во истата проверка за score од второто барање.



Ова е изгледот на играта по направените промени, нажалост, поради самата природа на играта малку е тешко да се илустрираат сите промени преку слики.