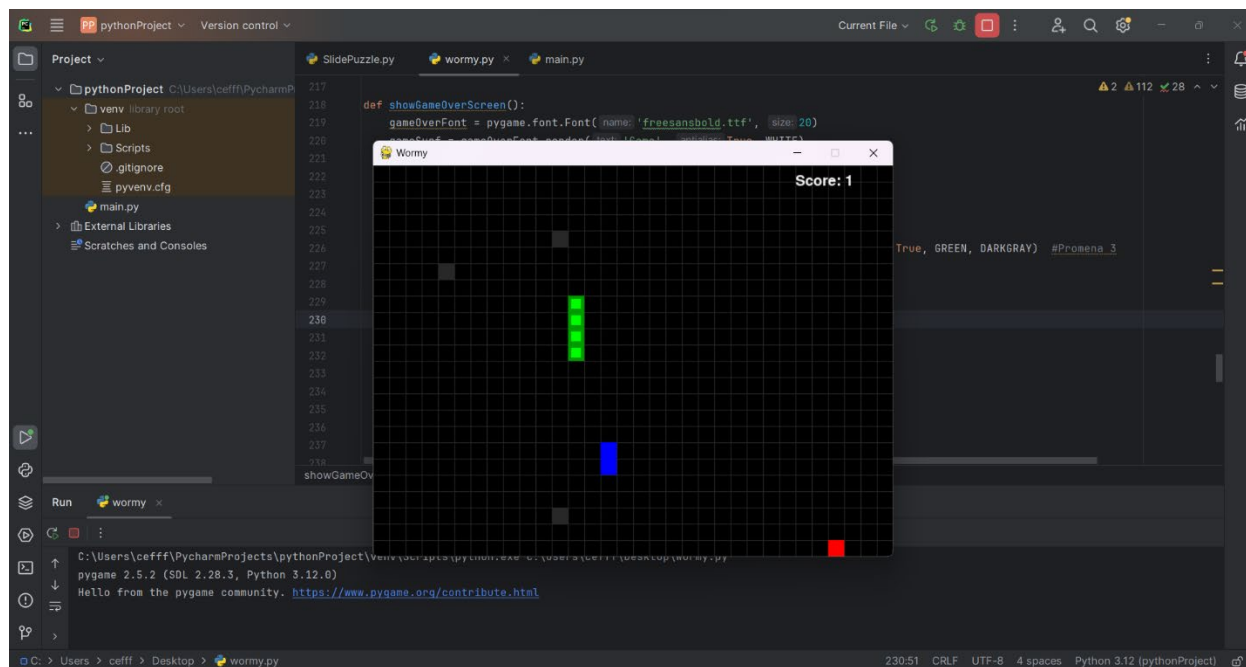
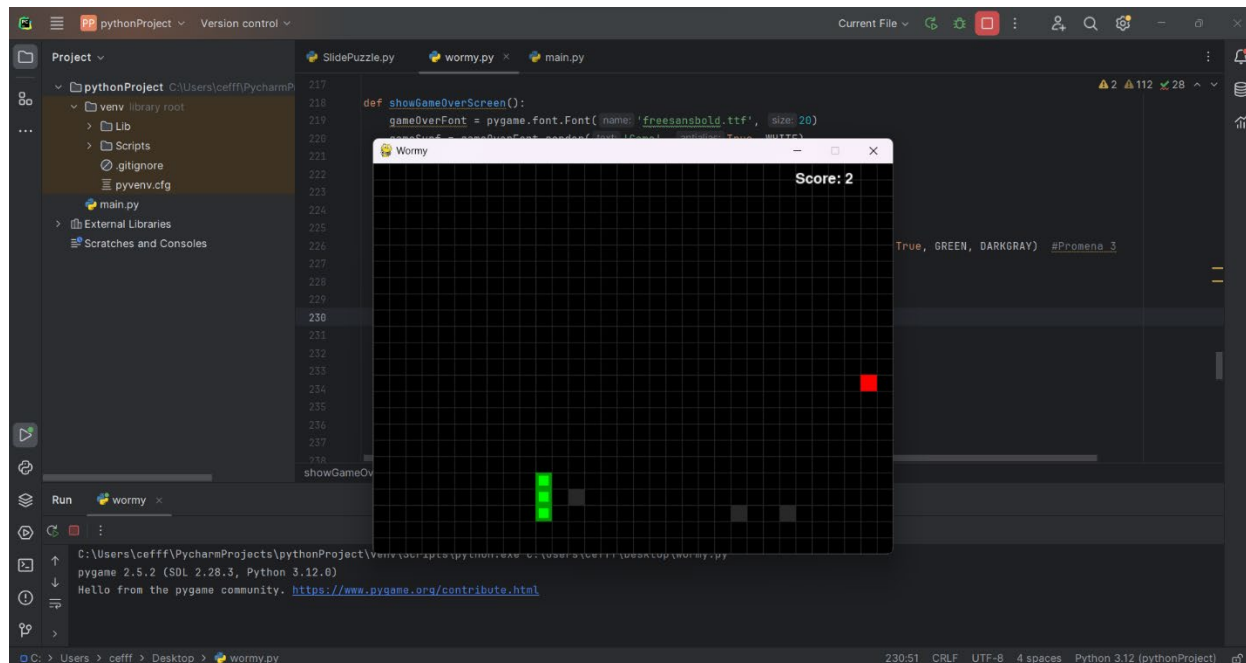


Барање 1: Со додавање на time, и формулата ((time.time() - start) > 20) се додава нов blue worm.



Барање 2: На секои 5 секунди се додаваат нови 3 елемент на рандом позиции во сива боја.
Поените се пресметуваат со формулата (len(wormCoords) - 3 + extraPts), каде претходно е додадена нова променлива extraPts во која се чуваат дополнителните поени.



Барање 3: Се додава eventHandling за двете копчиња, каде едното со return ја започнува играта одново, а другото копче со terminate ја исклучува играта.

