

Изработил: Ангел Аврамовски 186056

1. Се гледаат сината(на секои 5 секунди се појавува на ново место) и виолетовата(се појавува само еднаш) точка и вториот црв. Доколку се допре црв1 со црв2 и црв1 со главата го допира црв2 тогаш не се одзема од големината со `del wormCoords[-1]`, а важи и обратното со тоа што кога црв2 со главата го допира црв1 тој се зголемува за 1 поле а црв1 се намалува. Со ова се осигурува дека секогаш ќе има црв2. Не е кажано дали ако црв1 е изеден комплетно од црв2 завршува играта па тоа сценарио не е имплементирано.

```
276     degrees2 = 0
277     while True:
278         DISPLAYSURF.fill(BGCOLOR)
279
280
281
282
283
284
285
286
287
288
289
290
291
292
293
294
295
296
297
298
299
```



2. Се гледа состојбата после 5 секунди, но пред 10 секунди, односно пред појавувањето на црвот и виолетовата точка. Тие се појавуваат во исто време на различни координати.



```
276     degrees2 = 0
277     while True:
278         DISPLAYSURF.fill(BG6COLOR)
279
280
281
282
283
284
285
286
287
288
289
290
291
292
293
294
295
296
297
298
299
```



Wormy

Score: 8

Start from the beginning

Quit

3. Додадени се две копчиња коишто ја завршуваат/рестартираат играта. За завршување се правие return score, а за рестартирање со функцијата restartGame се рестартираат сите променливи потребни за играта на почетните вредности освен тајмерот којшто се поставува на 1 за да не се појави веднаш сината точка (можеше да се прави проверка дали тајмерот е 0 или да се стави по зголемувањето на тајмерот проверката ама го одбрав овој начин)

```
276     degrees2 = 0
277     while True:
278         DISPLAYSURF.fill(BG6COLOR)
279
280
281
282
283
284
285
286
287
288
289
290
291
292
293
294
295
296
297
298
299
```



Wormy

Score: 0

Start from the beginning

Quit



4. Крајот на играта каде $\text{score} = \text{len}(\text{wormCoords}) - 3 + \text{blueEaten} * 3 + \text{purpleEaten} * 3$. Овој резултат се враќа од функцијата `runGame` и се користи од `showGameOverScreen` функцијата

```
133 elif blueCoords != {} and wormCoords[HEAD]['x'] == blueCoords['x'] and wormCoord
134     blueCoords = {'x': 50, 'y': 50}
135     blueEaten += 1
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
showSta
```

