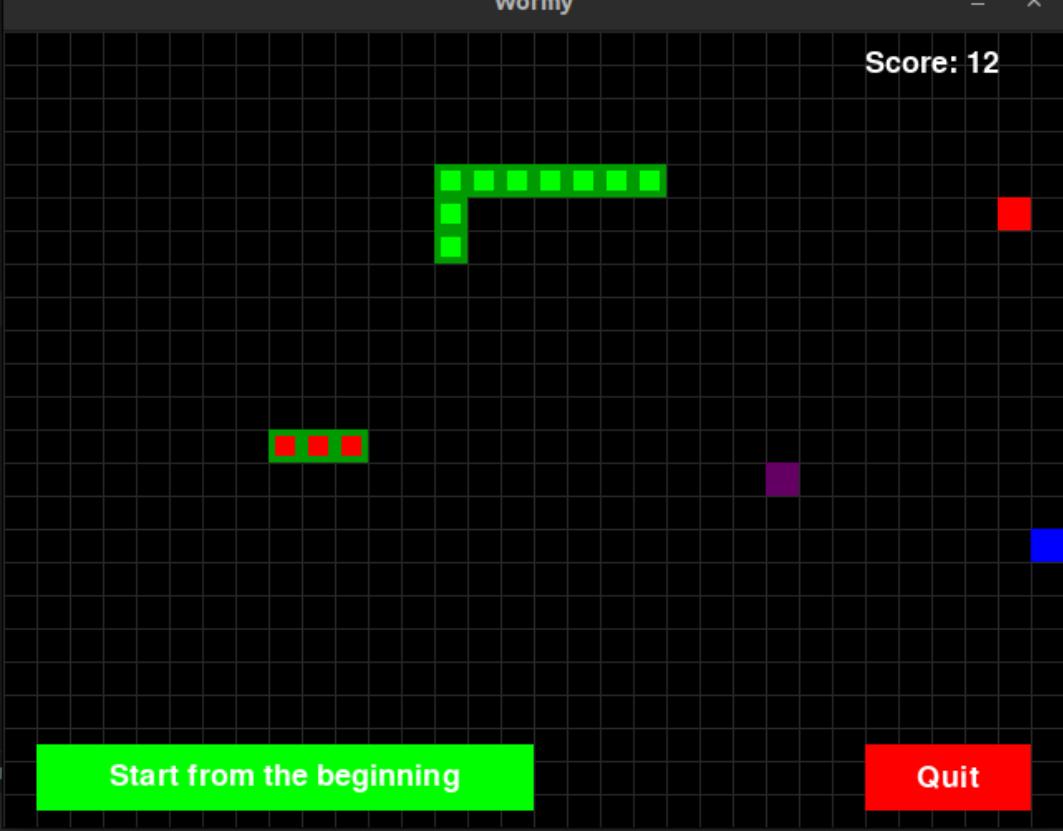


Изработил: Ангел Аврамовски 186056

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         Wormy
281
282         Score: 12
283
284
285         Score: 12
286
287
288
289
290
291
292         Score: 12
293
294
295
296
297
298
299
showStart  Start from the beginning  Quit
```



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(BGCOLOR)
279
280         Wormy
281
282         Score: 8
283
284
285
286
287
288
289
290         [blue square] [green squares] [red square]
291
292
293
294
295
296
297
298
299
showStart
```

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)

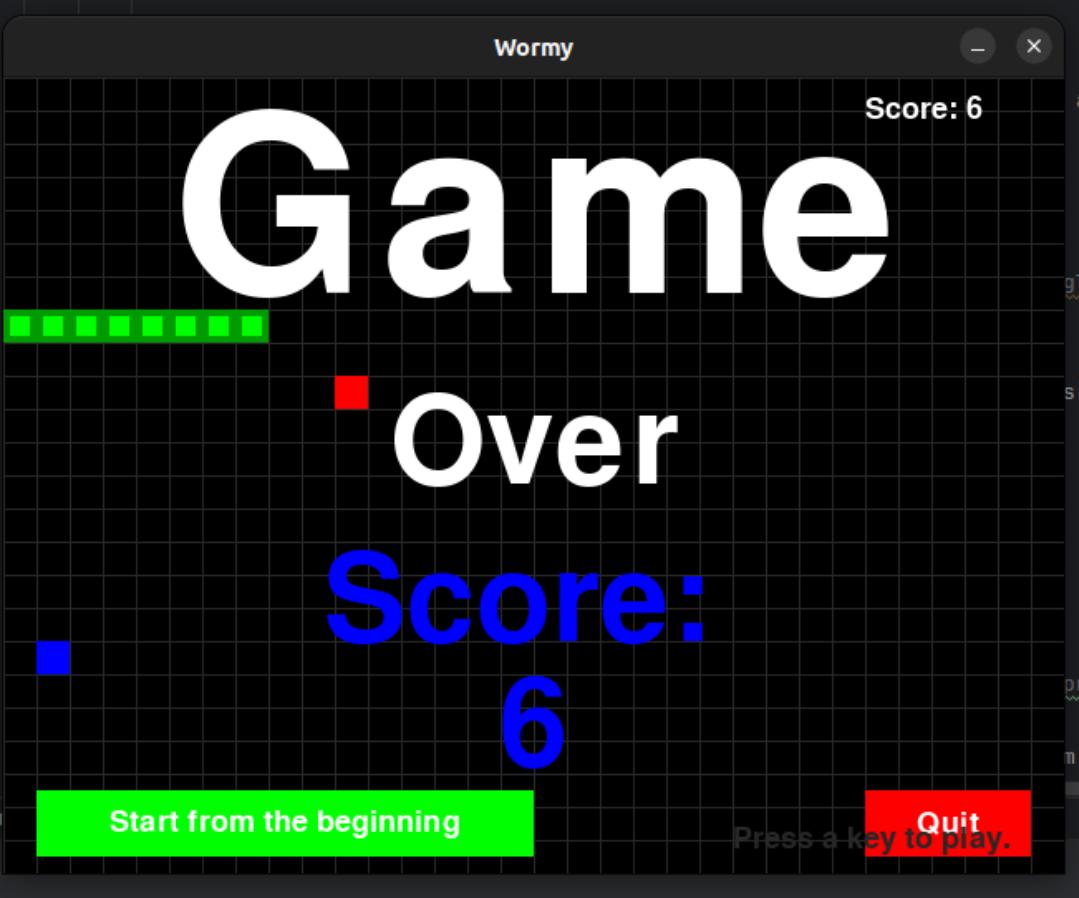


```
276     degrees2 = 0
277     while True:
278         DISPLAYSURF.fill(BGCOLOR)
279
280         Wormy
281
282         Score: 0
283
284
285
286
287
288
289
290
291
292
293
294
295
296
297
298
299
showStart
```

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 wormCoor  
134         blueCoords = {'x': 50, 'y': 50}  
135         blueEaten += 1  
136  
137         Wormy  
138         Score: 6  
139  
140  
141  
142  
143  
144  
145  
146  
147  
148  
149  
150  
151  
152  
153  
154  
155  
156  
157 showStar  
Score:  
6  
Start from the beginning  
Press a key to play.  
Quit
```



The screenshot shows a game over screen for a game titled "Wormy". The title is displayed in large white letters. Below it, the word "Score:" is in blue, followed by the number "6" in a large blue font. At the bottom left, there is a green button with the text "Start from the beginning". At the bottom right, there is a red button with the text "Quit". A message "Press a key to play." is also visible at the bottom right. The background is black with a grid pattern. On the left side of the screen, there is some code, likely Python, showing lines 133 through 157.

