Ülesanne 7: Ringi mäng

https://github.com/teetvikk/PyGameYlesanded/blob/4a667bd030539e3356e81a04a2ec4556c45624a5/yl7.py

1.Praktilise töö sooritamise käik.

Uue mängu loomine, akna suurus endiselt 640x480 pikslit. Vajutades ekraanile tekib 10 piksli suurune ring. Ekraanil maksimaalselt 10 ringi ja kui tuleb rohkem, siis kustutakse vanim. Lisatakse lisad: igakord uus ring uue värviga, peale hiirega klikimist suurendatakse ringi suurust. Mäng suletakse ristist.

2. Esinenud probleemid ja nende lahendamine.

2.1 Juhusliku värvi leidmine ja kasutamine \_ väärtust.

Kui funktsioon on for \_ in range(3), siis leia kolm väärtust, millest ma ei hooli ei ole vaja täpselt välja määratleda.

3. Testimise meetodid:

Manuaalne testimine, programmi käivitamine ja sulgemine.

4. Eneseanalüüs:

4.1 Sai kasutatud palju eelnevalt kasutatud peatükke, et leida vajalikud jupid mida lisada ja kokku liita selleks ülesandeks.

4.2 Kasutasin selles peatükis ja varem õpitud tehnikaid. Sai juurde uuritud veel nii mõndagi.

4.3 Ülesanne õnnestus täielikult ja vastavalt ülesande kirjeldusele. 5.

4.4 Lisada heli näiteks. Vajutada ringidele, mis sama värvi jne.