

Лабораториска вежба 1.

Memory Puzzle

Трајче Ифтимов 173252

1. Корекција на грешки

```
87         #boxx, boxy = mousex, mousey
88         boxx, boxy = getBoxAtPixel(mousex, mousey) # promena 1
```

Се зима полето кое се наоѓа на координати mousex, mousey

```
127         pygame.display.update() # promena 2
```

повик за исцртување на екранот

```
138         #def getRandomizeBoard():
139         def getRandomizedBoard(): # promena 3
```

тип

```
168         return result # promena 4
```

Враќаме result, листа од листи

```
173         #left = boxx * BOXSIZE + GAPSIZE + XMARGIN
174         left = boxx * (BOXSIZE + GAPSIZE) + XMARGIN # promena 5
```

```
175         #top = boxy * BOXSIZE + GAPSIZE + YMARGIN
176         top = boxy * (BOXSIZE + GAPSIZE) + YMARGIN # promena 6
```

работа со координатен систем

```
191         #quarter = int(BOXSIZE) # syntactic sugar
192         quarter = int(BOXSIZE * 0.25) # syntactic sugar # promena 7
```

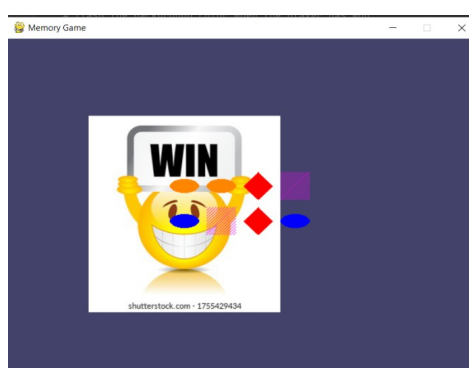
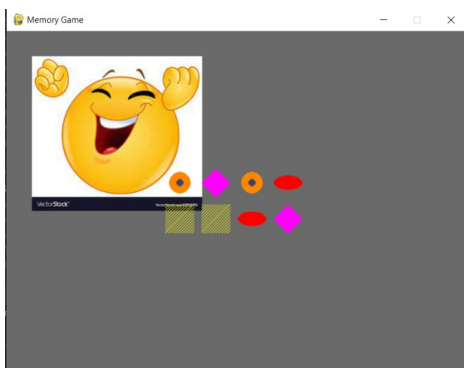
цртање на иконата

```
215         #return board[boxx][boxy][1], board[boxx][boxy][0]
216         return board[boxx][boxy][0], board[boxx][boxy][1] # promena 8
```

за исцртување на фигурата и бојата

2. Промена на gameWonAnimation

Додадени се 2 слики и овозможено е движење како и промена помеѓу двете слики во движење



```
def gameWonAnimation(board):
    # flash the background color when the player has won
    image1 = pygame.image.load(r'C:\Users\Trajche\Desktop\zad1\win1.jpg')
    image2 = pygame.image.load(r'C:\Users\Trajche\Desktop\zad1\win2.jpg')
    coveredBoxes = generateRevealedBoxesData(True)
    x = 5
    y = 5
    color1 = LIGHTBGCOLOR
    color2 = BGCOLOR

    for i in range(13):
        color1, color2 = color2, color1 # swap colors
        image1, image2 = image2, image1
        x += 15
        y += 15
        DISPLAYSURF.fill((color1))
        DISPLAYSURF.blit(image1, (x, y))
        pygame.display.flip()
        drawBoard(board, coveredBoxes)
        pygame.display.update()
        pygame.time.wait(300)
```

3. Додавање на gameLost – После 3 неуспешни погодоци играта завршува со порака You lost на екранот

line 71

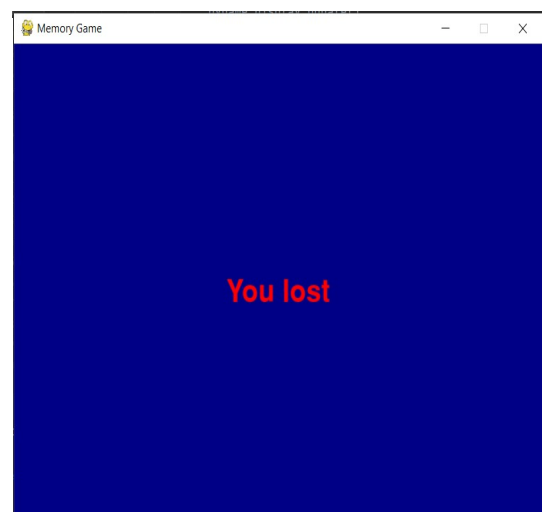
```
count = 0
```

line 132

```
if count > 2:
    gameLost(mainBoard)
```

line 311

```
def gameLost(board):
    coveredBoxes = generateRevealedBoxesData(True)
    drawBoard(board, coveredBoxes)
    font = pygame.font.Font('freesansbold.ttf', 32)
    green = (0, 255, 0)
    blue = (0, 0, 128)
    red = (255, 0, 0)
    X = 640
    Y = 500
    text = font.render('You lost', True, red, blue)
    textRect = text.get_rect()
    textRect.center = (X // 2, Y // 2)
    DISPLAYSURF.fill(blue)
    DISPLAYSURF.blit(text, textRect)
    pygame.display.update()
    pygame.time.wait(300)
```



Забелешка: намалени се полињата во 2x4 на 2-ро и 3-то барање за побрзо тестирање.

