

Лабораториска вежба 3

Simulate

1. Секвенцата што играчот треба да ја повтори потребно е да биде комплетно различна од таа во претходната итерација на играта така што секој елемент од секвенцата ќе биде додаден со случаен избор од можните полиња

```
if not waitingForInput:
    # play the pattern
    pygame.display.update()
    pygame.time.wait(1000)
    if score == 0:
        pattern.append(random.choice((YELLOW, BLUE, RED, GREEN)))
    else:
        pattern = []
        while i < score+1:
            pattern.append(random.choice((YELLOW, BLUE, RED, GREEN)))
            i+=1
        i=0
```

- првиот if се врши само првиот пат потоа со бројач цело време patternot се пополнува користејќи го score како водич до каде стигнал играчот

2. Намалете ја вредноста на timeout (почнувајќи од 5 до 3) на секои 10 промени на секвенцата. По достигнување на вредност 3, повеќе не се прави намалување.

```
16 global TIMEOUT_# seconds before game over if no button is pushed.
17
112
113     if score >= 10:
114         TIMEOUT = 4
115         print(score, TIMEOUT)
116
117     if score >= 20:
118         TIMEOUT = 3
119         print(score, TIMEOUT)
120
121
```

- Најпрво TIMEOUT е сетиран на 5 во main method потоа со проверка на score се знае до каде е секвенцата и се доделува друга вредност на TIMEOUT