

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
    fullPattern = []
    for i in range(0, len(pattern)+1, 1):
        fullPattern.append(random.choice((YELLOW, BLUE, RED, GREEN)))
    pattern = fullPattern
    pygame.display.update()
    pygame.time.wait(1000)
    for button in pattern:
        flashButtonAnimation(button)
        pygame.time.wait(FLASHDELAY)
    waitingForInput = True
else:
```

-Тоа го праиме со нов секвенца да се генерира со функцијата за random.choice со кои правиме целосна секвенца нова при секоја итерација на играта, со тоа што првата итерација нема да биде иста со следната.

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.

```
TIMEOUT = 5 # seconds before game over if no button is pushed.
```

-Најпрвин го ставаме timeout-от на 5 секунди, а потоа истата ја правиме глобална променлива

```
def main():
    global FPSLOCK, DISPLAYSURF, BASICFONT, BEEP1, BEEP2, BEEP3, BEEP4, TIMEOUT
```

-Потоа правиме проверка за 10 или 20 промени на секвенцата, односно за 10 го ставаме TIMEOUT на 4 секунди , на 20 промени го ставаме TIMEOUT на 20 , потоа не правиме никакви промени. Проверката е колку имаме акции во pattern односно кога ќе дојдеме до 10 промени, односно соодветно 20 ги поставуваме вредностите на 4 секунди па потоа на 3 секунди.

```
if not waitingForInput:
    # play the pattern
    fullPattern = []
    for i in range(0, len(pattern)+1, 1):
        fullPattern.append(random.choice((YELLOW, BLUE, RED, GREEN)))
    pattern = fullPattern
    if len(pattern) == 10:
        TIMEOUT = 4
    if len(pattern) == 20:
        TIMEOUT = 3
    pygame.display.update()
    pygame.time.wait(1000)
    for button in pattern:
        flashButtonAnimation(button)
        pygame.time.wait(FLASHDELAY)
    waitingForInput = True
```

3. Да се зголеми матрицата од полиња за едно по двете димензии (ширина и висина) секогаш кога ќе се достигне резултат со вредност што цел број пати содржи 10 (10, 20, 30, ...).

Динамички овоа не знаев како да го изведам , а hardcoded изгледаше премногу непрактично само да се додаваат tiles за одреден број на потези во pattern.