

1. Промена за големината на таблата да е 5 на 5 размер.

```
BOARDWIDTH = 5 #number of columns in the board
BOARDHEIGHT = 5 # number of rows in the board
```

2. Прикажување на копчето

```
global HELP_SURF, HELP_RECT, FPSLOCK, DISPLAYSURF, BASICFONT, RESET_SURF, RESET_RECT, NEW_SURF, NEW_RECT, SOLVE_SURF, SOLVE_RECT

brojNaPotezi = 0
pygame.init()
FPSLOCK = pygame.time.Clock()
DISPLAYSURF = pygame.display.set_mode((WINDOWWIDTH, WINDOWHEIGHT))
pygame.display.set_caption('Slide Puzzle')
BASICFONT = pygame.font.Font('freesansbold.ttf', BASICFONTSIZE)

# Store the option buttons and their rectangles in OPTIONS.
HELP_SURF, HELP_RECT = makeText('Help', TEXTCOLOR, TILECOLOR, WINDOWWIDTH - 110, WINDOWHEIGHT - 120)
RESET_SURF, RESET_RECT = makeText('Reset', TEXTCOLOR, TILECOLOR, WINDOWWIDTH - 110, WINDOWHEIGHT - 90)
NEW_SURF, NEW_RECT = makeText('New Game', TEXTCOLOR, TILECOLOR, WINDOWWIDTH - 110, WINDOWHEIGHT - 60)
SOLVE_SURF, SOLVE_RECT = makeText('Solve', TEXTCOLOR, TILECOLOR, WINDOWWIDTH - 110, WINDOWHEIGHT - 30)
```

- Плус дефинираме променлива brojNaPotezi , го дефинираме на 0

```
if mainBoard == SOLVEDBOARD:
    msg = 'Решение на играта е направено во ' + str(brojNaPotezi) + ' оптимално е ' + str(len(solutionSeq))
```

-Порака која што ќе се прикаже доколку ја победиме играта или пак кликнеме на Solve копчето.

```
if slideTo:
    brojNaPotezi += 1
    slideAnimation(mainBoard, slideTo, 'Click tile or press arrow keys to slide.', 8) # show slide on screen
    makeMove(mainBoard, slideTo)
    allMoves.append(slideTo) # record the slide
pygame.display.update()
FPSLOCK.tick(FPS)
```

-Бројач што брои колку потези ќе направиме за да ја решиме играта.

Зтото барање не го имам направено.

