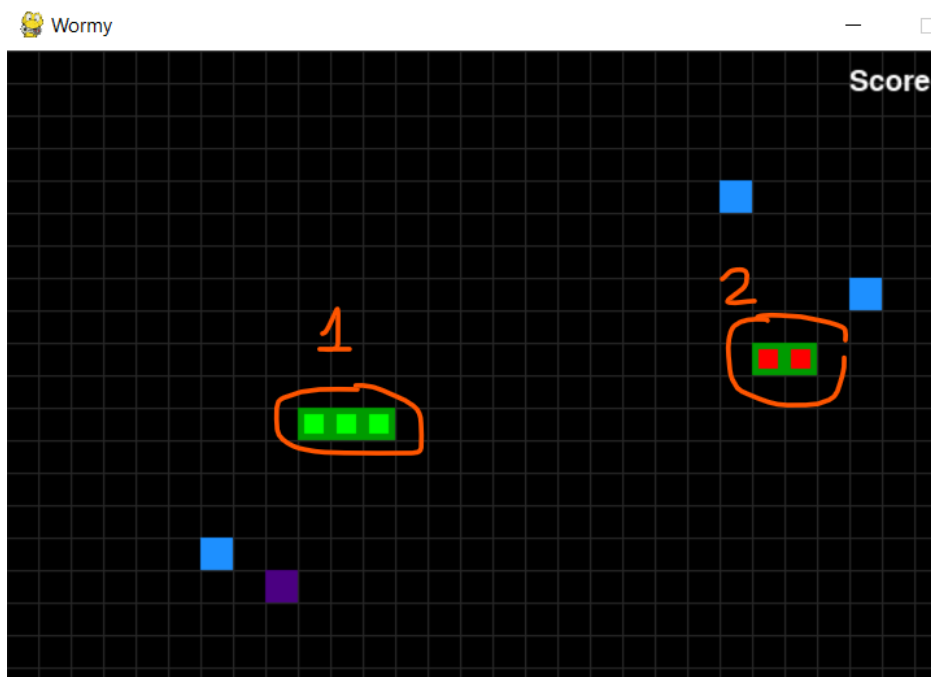


Лабораториска вежба 4 – Wormy

Студент: Викторија Мијалчева 181070

1. „По 45 секунди од почетокот на играта додадете друг црв. Оригиналниот црв треба да го избегнува вториот црв. Ако го допре со главата, неговото тело расте за еден сегмент. Ако вториот црв го допре оригиналниот, тогаш неговото тело се продолжува за еден сегмент. Движењето на вториот црв е случајно.“

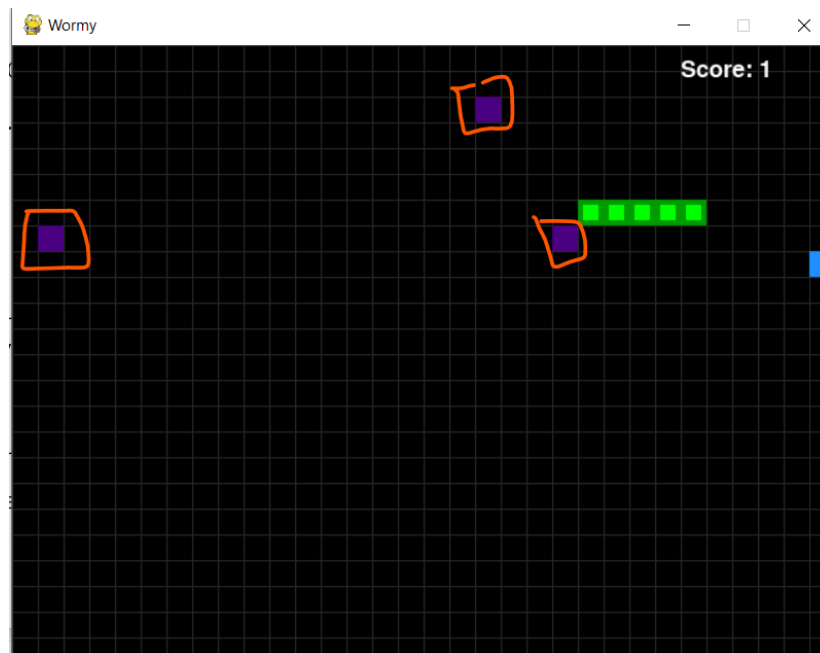
Најпрво се иницијализира другиот црв со стартни координати и се дефинира неговиот речник од координати кои го содржат неговото тело. Се додава условот кој проверува дали црвот кој ние го раководиме го допира неговото тело и доколку да се додава координата во речникот од координати на нашиот црв и обратното доколку е допрен оригиналниот црв со вториот се додава еден сегмент во телото на вториот црв.



2. „Додадете елементи што трепкаат (секој пат по три) на случајно избрани позиции со димензија од едно квадратче. Тие се појавуваат во времетраење од 5 секунди. Ако оригиналниот црв ги изеде, играчот добива дополнителни поени (по 2 за секој изеден елемент). Овие поени треба да се вклучат во конечниот резултат на начин што вие ќе го изберете. Треба да обезбедите објаснување за формулата што ја користите за пресметување на резултатот. Резултатот треба да се прикаже на екранот што се појавува кога играта ќе заврши.“

Се иницијализира бројач кој ќе ги брои освоените поени на играчот и потоа ќе ги прикаже. Исто така во листа се сместуваат три рандом локации на мрежата за каде да се прикажат јаболките кои ќе трепкаат.

Потоа при движењето на црвот, се проверува дали е изедена некоја јаболка од овие позиции, и доколку да се зголеми бројачот за 2. Откако една е изедена, се пресметува повторно нови 3 позиции за прикажување на новите три трепкачки јаболки. Исто така се дефинирани две нови бои за трепкачките јаболки – се прикажуваат само во бои бело, сино и индиго.



Означените јаболки се оние што трепкаат, додека 4тата е јаболката која се поставува од самиот старт.

3. „На екранот што се појавува кога играта ќе заврши треба да се додадат две копчиња, "Start from the beginning" и "Quit". Кога играчот ќе кликне на првото копче, играта треба да почне од почеток (без да се појави почетниот екран). Кога играчот ќе кликне на второто копче, треба да се исклучи играта.“

Се дефинираат две нови копчиња во функцијата `showGameOverScreen`. Се поставуваат нивните фонтови, големина на фонт, што да се рендерира како текст и боја на текстот. Следно се поставуваат координатите каде истите да се прикажат – пресметани се бројки за координатите со тоа што копчињата ќе се постават веднаш под текстот "Game over".

Исто се додава и условот доколку е кликнато копчето `quit` – да терминира играта.

