

Лабораториска вежба - Slide Puzzle

Студент: Викторија Мијалчева 181070

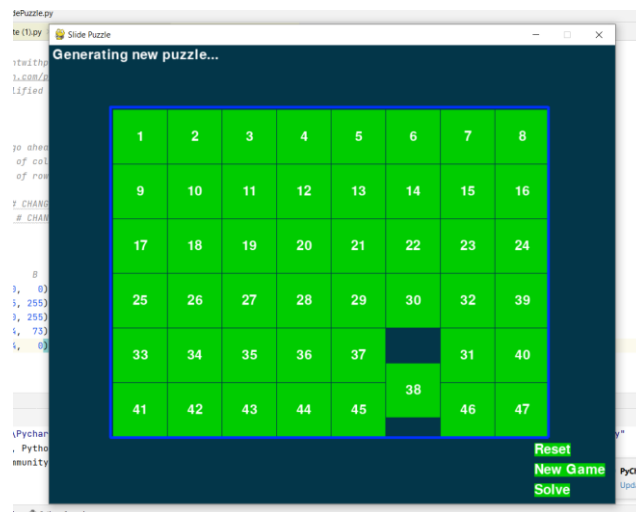
1. Промена на бројот на редиците и колоните

Промената во код:

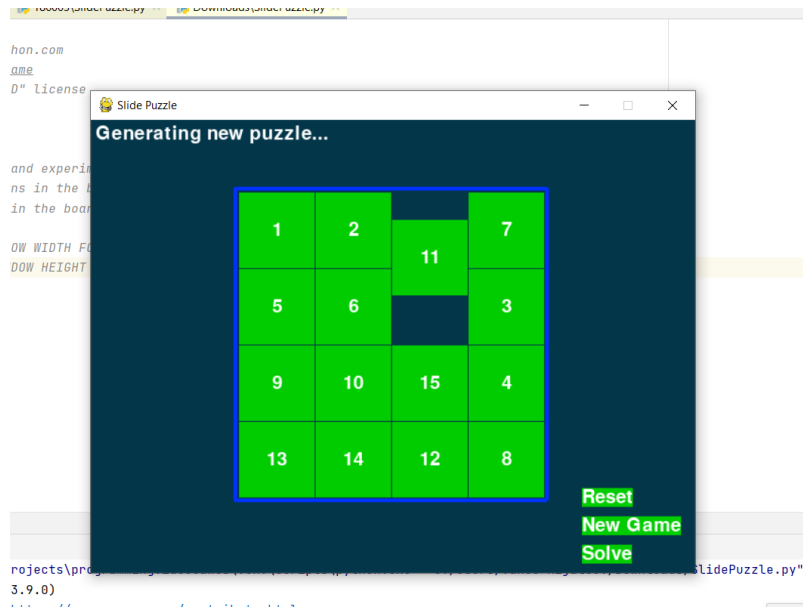
```
BOARDWIDTH = 8 # number of columns in the board CHANGED  
BOARDHEIGHT = 6 # number of rows in the board CHANGED  
WINDOWWIDTH = 640 + 200 # CHANGED WINDOW WIDTH FOR THE SCREEN TO LOOK  
BETTER WITH UPDATING THE BOARDWIDTH AND BOARDHEIGHT  
WINDOWHEIGHT = 480 + 200 # CHANGED WINDOW HEIGHT FOR THE SCREEN TO LOOK  
BETTER WITH UPDATING THE BOARDWIDTH AND BOARDHEIGHT
```

Оваа промена води до додавање на повеќе полиња кои можеме да ги поместуваме на таблата како и зголемен екран за играње на играта:

Како изгледа екранот сега:



Како изгледаше екранот пред промената:



2. Додавање на поле "HELP"

Промената во код е на повеќе места. Најбитно е додавањето на новата функција `help` која се повикува со координатите на празното место и бара каде е истото на таблата. Во однос на тоа кои се соседите кои би можеле да се играат, врз истите се извршува анимацијата да светнат црвени и се прикажува текст "Possible move in next step".



На сликата се гледа додаденото ново поле `Help`, додека анимацијата не може да се долови бидејќи истата претставува `hint` па не би требало да се прикажува подолго од 1 секунда.

3. Додавање на бројач на сите потези и приказ на друга порака

Во овој случај во код е доволно да се додаде променлива бројач кој се иницијализира на 0 при старт на играта. Истата се зголемува за 1 при секој потег на играчот. Се менува пораката доколку е задоволен условот “if mainBoard == SOLVEDBOARD” која сега прикажува со колку потези ја решил играчот загатката наспроти колку потези би му требале на компјутерот.

Изгледот на играта е ваков при завршетокот:

