

## Лабораториска 3: Simulate

Студент: Викторија Мијалчева 181070

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

За ова да биде овозможено, треба да се памети претходно генерираната секвенца. Тоа се прави со нова листа во која се чува ново генерираната секвенца. Потоа се проверува дали претходната листа ја содржи ново генерираната, и се додека ја содржи ќе се креира нов pattern

Промена во код:

```
# CHANGE: If previousPattern is an empty list - it is first time playing so save the generated pattern
# If not, generate new patterns as long as they are not the same as the previousPattern
if (len(previousPattern) == 0): #CHANGE
    pattern.append(random.choice((YELLOW, BLUE, RED, GREEN))) #CHANGE
    previousPattern = pattern #CHANGE
else:
    while(True): #CHANGE
        pattern.append(random.choice((YELLOW, BLUE, RED, GREEN))) #CHANGE
        if not set(previousPattern).issubset(pattern): #CHANGE
            previousPattern = pattern
            break #CHANGE
```

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.

Се додава бројач за итерациите на играчот. Кога бројачот ќе достигне вредност 10 и TIMEOUT ќе има вредност > 3 тогаш се намалува вредноста на timeout и се реиницијализира вредноста на бројачот на 0. Исто така потребно е timeout да се дефинира како global.

```
#CHANGE: if iterations got number 10 timeout has the value 3 then reset the counter and reduce timeout for 1
if iterations == 10 and TIMEOUT > 3:
    iterations = 0
    TIMEOUT -= 1
```

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, ...).

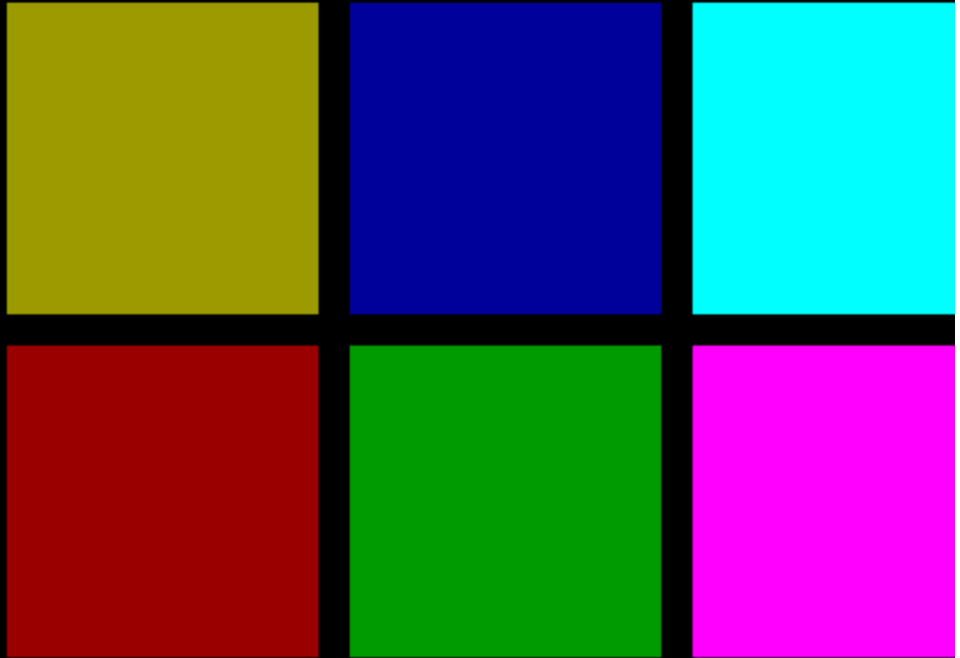
Се проверува вредноста на currentStep и кога истиот ќе достигне вредност делива со 10 тогаш се црта нова форма и се зголемуваат вредностите на WINDOWSIZE и WINDOWHEIGHT.



Simulate



Score: 0



Match the pattern by clicking on the button or using the Q, W, A, S keys.