# 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

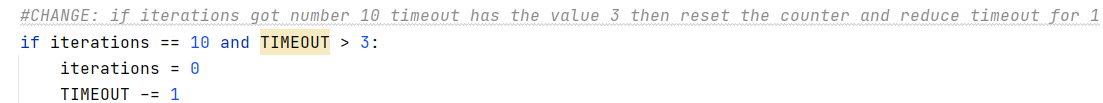
Промена во код:

Text

Description automatically generated

1. *Намалете ја вредноста на timeout (почнувајќи од 5 дo 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.



1. *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.

Shape

Description automatically generated with medium confidence