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:

Graphical user interface, application

Description automatically generated

Како изгледаше екранот пред промената:

Graphical user interface

Description automatically generated

1. **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”.

Graphical user interface, text, application

Description automatically generated

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.

1. **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:

Graphical user interface

Description automatically generated