

**ПРОГРАМИРАЊЕ НА
ВИДЕО ИГРИ И СПЕЦИЈАЛНИ ЕФЕКТИ**

Memory puzzle game

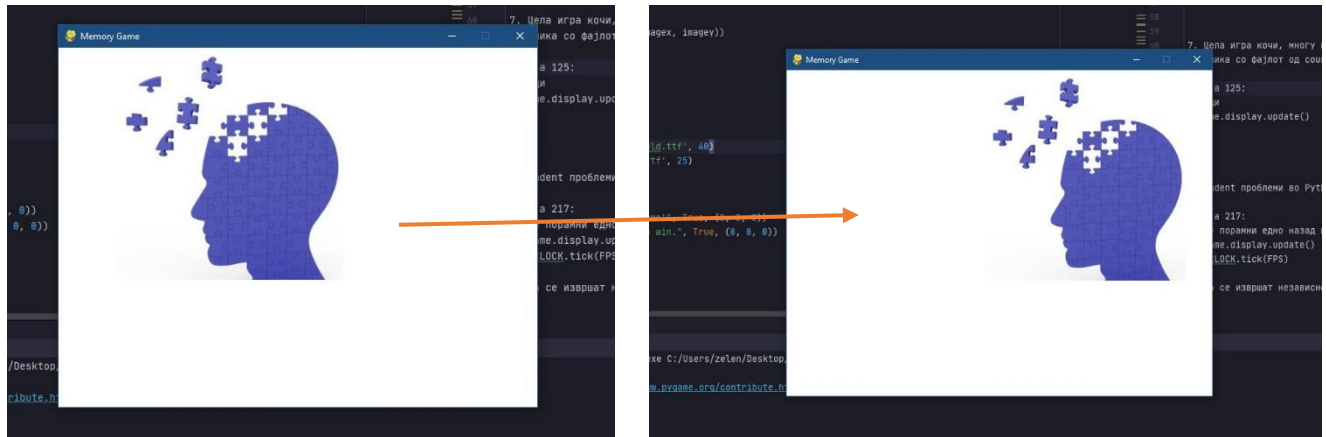
Професор: д-р Катарина Тројачанец Динева

Студент: Кирил Зеленковски

1. Движење на слика по завршување на игра

При победа на играчот, наместо постоечката, креирајте анимација така што ќе вметнете слика по ваш избор и ќе обезбедите нејзино движење/трепкање/појавување-исчезнување или друг вид ефект што би се вклопил во сцената:

Мојата идеја беше на чиста бела позадина да се движи следната слика од десно према лево, слично како catanimation.py.



КОД:

```
def gameWonAnimation(board):
    # flash the background color when the player has won
    coveredBoxes = generateRevealedBoxesData(True)
    imagex = 10
    imagey = 10
    direction = 'right'

    for i in range(100):
        # CHANGE 1: Add moving image
        DISPLAYSURF.fill(WHITE)

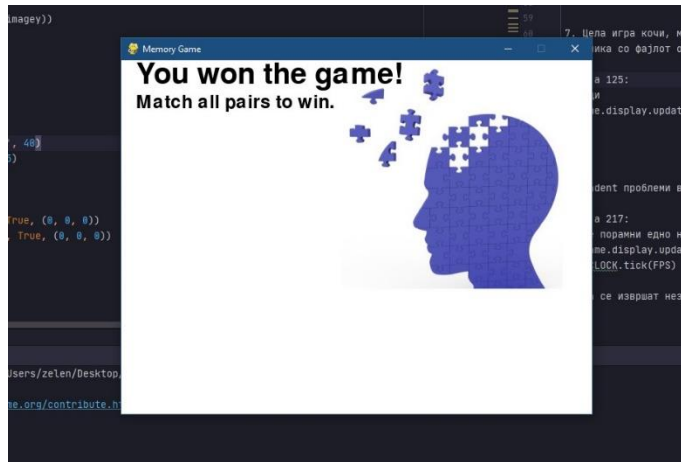
        if direction == 'right':
            imagex += 5
            if imagex == 300:
                direction = None

        DISPLAYSURF.blit(myMemoryImage, (imagex, imagey))
        pygame.display.update()
        pygame.time.wait(50)
```

2. Дополнителна промена

Направете промена по ваш избор, објаснете ја во коментар и имплементирајте ја:

За дополнителна промена одлучив да додам текст кој заедно со сликата би се појавил пред транзиција во новата игра која сама се reset-нува.



КОД:

```
# CHANGE 2: Add text for end of game
font_won = pygame.font.Font('freesansbold.ttf', 40)
font = pygame.font.Font('freesansbold.ttf', 25)

# create a text surface object,
# on which text is drawn on it.
text1 = font_won.render("You won the game!", True, (0, 0, 0))
text2 = font.render("Match all pairs to win.", True, (0, 0, 0))

DISPLAYSURF.blit(text1, (20, 0))
DISPLAYSURF.blit(text2, (20, 45))
pygame.time.wait(70)

pygame.display.update()
DISPLAYSURF.fill(BGCOLOR)
```