

Dokumentasjon for Memory Matching Game - ----

<https://github.com/jyalkho/MemoryMatchingGame>

## 1. Introduksjon

Prosjektbeskrivelse:

Memory Matching Game er et spill der spilleren skal finne alle matchende kortpar ved å snu to kort om gangen. Kortene er plassert med forsiden ned i et rutenett, og spillerens mål er å matche parene. Når alle parene er matchet, avsluttes spillet.

Formål:

Spillet gir en interaktiv opplevelse der spilleren skal bruke hukommelsen for å finne kortparene på brettet.

## 2. Planlegging

Mål for prosjektet:

Skape et funksjonelt memory-spill der spilleren kan matche kort ved å snu dem.

Legge til et poengsystem som teller antall forsøk og lagrer beste score.

Bruke flask for å lagre spillerens beste score mellom økter.

Teste spillet for å sikre at det fungerer på tvers av nettlesere og enheter.

Verktøy og Teknologier:

HTML for strukturering av spillbrettet.

CSS for styling av kortene og layouten.

JavaScript for å legge inn spillmekanikk og logikk.

Flask for lagring av beste score.

Tidsplan:

Uke 1:

Design spillbrettet (HTML og CSS).

Legge inn grunnleggende JavaScript for kortene.

Uke 2:

Legge til funksjon for poengsystem og highscore-lagring.

Gjøre endringer basert på tilbakemeldinger og testing.

Uke 3:

Teste spillet på forskjellige enheter og nettlesere.

Bli ferdig med dokumentasjonen og prosjektet.

### 3. Design

Spillbrettets Struktur:

Spillet bruker et rutenett for å vise kortene, hvor hvert kort er representert som en div-tag. Rutenettet er laget ved hjelp av CSS Grid. Antall kolonner er satt til 4 (4x4 rutenett).

Kortets Design:

Hvert kort er en div med en bakgrunnsfarge, og symbolet vises når kortet blir snudd. Kortene har følgende egenskaper:

Størrelse: 100x100px.

Bakgrunnsfarge: Grønne kort som blir hvite når de blir snudd.

Symbolene er emoji'er (f.eks. 🍎 , 🍊 , 🍇 ) som er skjult før kortet snus.

Hovedsiden inneholder spillbeskrivelsen, en startknapp og spillbrettet.

Etter å ha matchet alle kortene, vises en seier-melding.

En timer og poengsystem kan legges til for ekstra utfordring.