



Memory



Категория КАЛФА

Цел на играта

Целта на **Memory** е отгатнеш всички скрити карти.

Подготовка на играта

- Играта се играе на решетка 4x4.
- Играта започва със случайно генериране на всички карти.
- Всяка карта се среща по два пъти.
- Картите са затворени за играча.

	0	1	2	3
0	X	X	X	X
1	X	X	X	X
2	X	X	X	X
3	X	X	X	X

Ход на играта

- Отваряне на карта:
 - Играчът въвежда реда и колоната на първата карта
 - Ако те са верни (в границите на големината на игралното поле), картата се отваря и трябва да въведе ред и колона за втората карта

```
      0  1  2  3
0  X  X  X  X
1  X  X  "  X
2  X  X  X  X
3  X  X  X  X
Enter row and col of second card to flip: |
```

- Ако не са верни въвежда отново.

```
      0  1  2  3
0  X  X  X  X
1  X  X  X  X
2  X  X  X  X
3  X  X  X  X
Enter row and col of first card to flip: -9 5
Row and col must be smaller than 4 and bigger than 0!
Enter row and col of first card to flip: |
```



- **Отваряне на карта:**

- Ако и двете отворени карти са различни, то играта казва **"Not a match"** и изчаква играчът. Картите се затварят и той въвежда отново.

```

      0   1   2   3
0   X   X   X   X
1   X   (   "   X
2   X   X   X   X
3   X   X   X   X
Not a match.

```

- Ако и двете отворени карти са еднакви, то играта казва **"It's a match!"** и изчаква играча. Картите остават отворени и той въвежда отново.

```

      0   1   2   3
0   (   X   X   X
1   X   (   X   X
2   X   X   X   X
3   X   X   X   X
It's a match!

```

Край на играта

- Играта приключва, когато всички карти бъдат познати.

```

      0   1   2   3
0   (   !   !   $
1   '   (   "   &
2   #   &   %   $
3   #   '   %   "
🎉 Congratulations! You matched all pairs!

```

Предварителна подготовка

- Използвайте тези символи:

```
string SYMBOLS = "!#$%&()*+,-./:;<=>?@[ ]^_`{|}~";
```

Основата на играта ще ви донесе 500т.



Допълнителни точки

Използване на цветове:

75m

Направете играта цветна, както сметнете за добре.

Възможност за избор на големина на игралното поле:

50m

При стартиране на играта нека играчът да има право да въведе колко реда и колони да има игралното поле.

Броење на опити:

50m

Нека играта да брои колко опита са били нужни на играча, за да победи. Броят опити да се изписва след като всички карти бъдат познати.

Най-висок резултат:

75m

Нека играта запазва най-добрия резултат във файл (.txt). След всяка игра резултатът да се сравнява със записания най-добър резултат, и ако е по-добър – да го заменя. Най-високият резултат трябва да се изписва на екрана в края на всяка игра.

Възможност за добавяне на втори човек:

200m

При стартиране на играта нека играчът има право да избере дали да играе сам, или срещу приятел. Ако избере втората опция, играчите ще се редуват да отварят карти, като победител ще е този, който е отворил повече карти. Ако един от играчите е познал двойка карти, то той продължава да отгатва.

Креативност

50m

Ще оценим и всяко друго креативно допълнение, което направите към играта!

Качете играта [ТУК](#)

