

# Memory

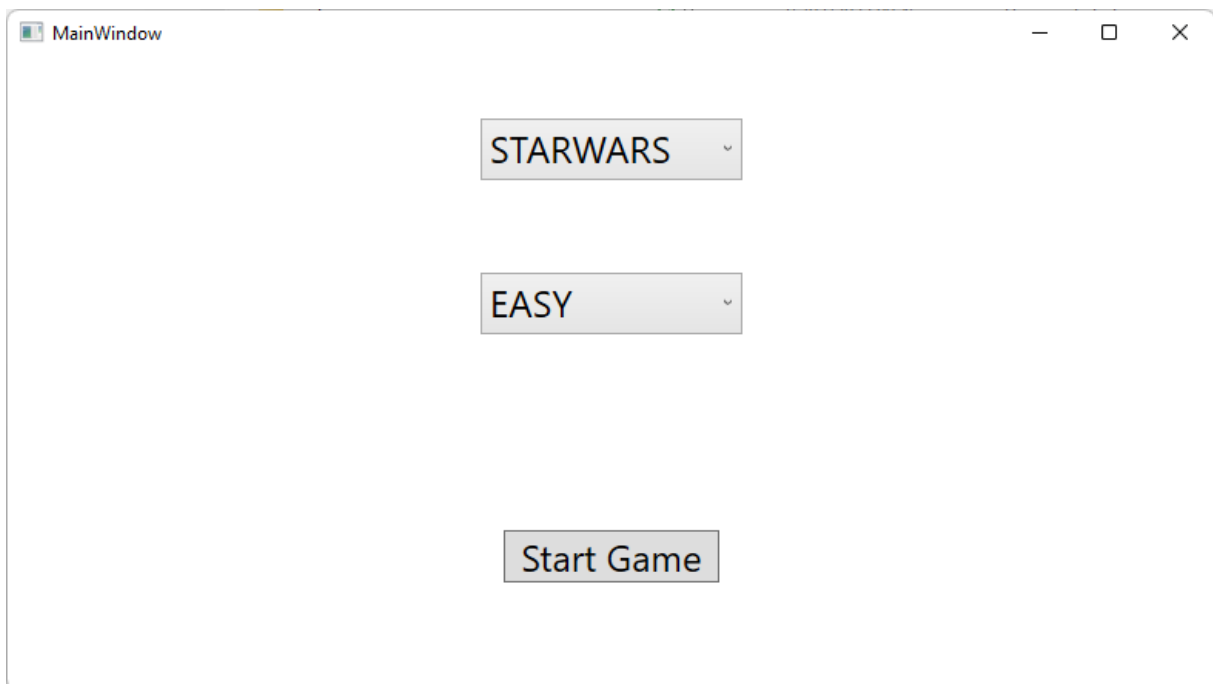
## But du Jeu

Le but de cet exercice est de développer un jeu de memory où un ensemble de paires d'images sont retournées et 2 joueurs s'affrontent pour en retrouver le plus possible.

## Début de la partie

Vous devez permettre aux joueurs :

- De choisir leurs thèmes (3 minimums)
- Leur difficulté
  - Easy : 12 paires => 24 cartes
  - Medium : 18 paires => 32 cartes
  - Hard : 24 paires => 48 cartes



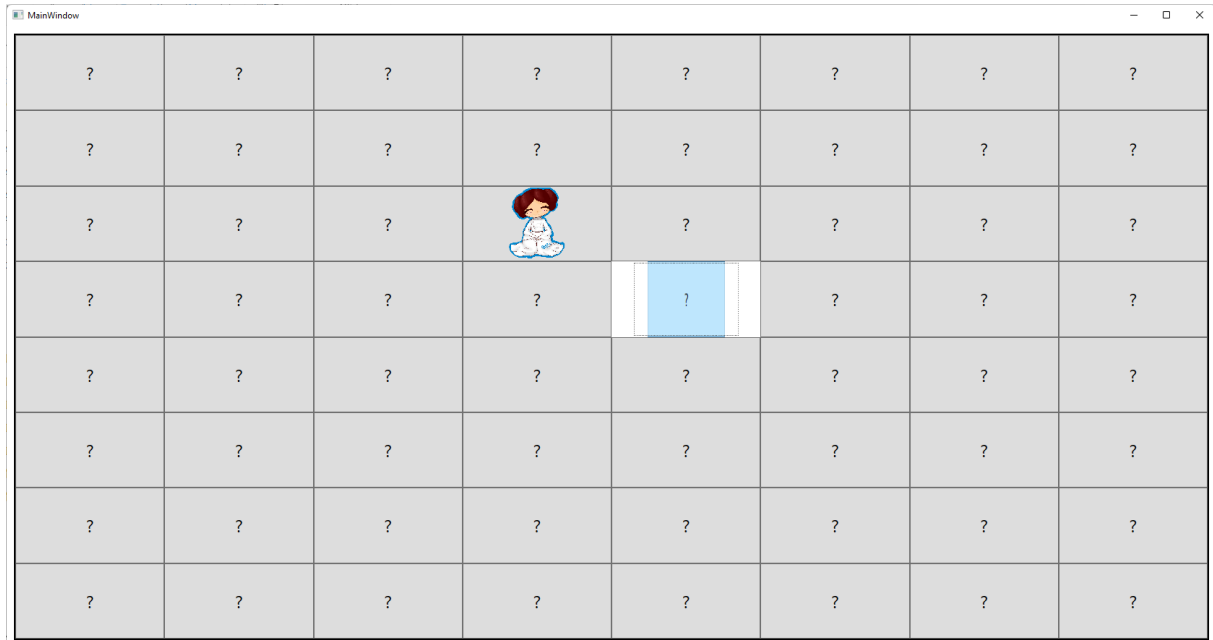
- Vous devez en plus ajouter la possibilité pour les joueurs de rentrer leurs noms (ce qui n'apparaît pas sur cet écran d'exemple)

## Déroulement de la partie

Une fois la partie lancée les cartes sont affichées avec le dos retournée (vous pouvez ajouter une image sur le dos des cartes pour rappeler le thème choisi par exemple)

Il doit y avoir l'information de quel joueur est en train de jouer et de ses points (nombre de paires retournées)

Lorsqu'une carte est retournée, il doit y avoir une animation qui montre le retournement de la carte



Lorsque la 2eme carte est retournée il y a 2 cas de figures

- Ce sont 2 cartes différentes, il faut laisser 5 secondes aux joueurs pour mémoriser les cartes avant de les retourner
- Ce sont les 2 même cartes, celles-ci se déplacent dans la main du joueurs et le score de celui-ci augmente de 1
  - Vous pouvez choisir de visualiser les paires gagnées par le joueur ou simplement laisser le score d'afficher (la visualisation donnera bien évidemment des points bonus)

## Bonus

Vous pouvez ajouter un compte à rebours pour que la partie soit limité dans le temps, et à la fin du temps imparti, c'est le joueur qui a le plus de paires retournées qui gagne.

A la fin d'une partie, vous pouvez proposer aux joueurs de continuer de jouer, dans ce cas leurs scores ne sont pas remis à zéro et vous comptez le nombre de parties déjà réalisées. A la fin du jeu les joueurs ont la possibilité, sur une fenêtre dédiées aux scores, d'avoir un récap des parties jouées et de leurs scores associés, avec le score final et la déclaration du joueurs en bas de la fenêtre.