

## Juego de memoria

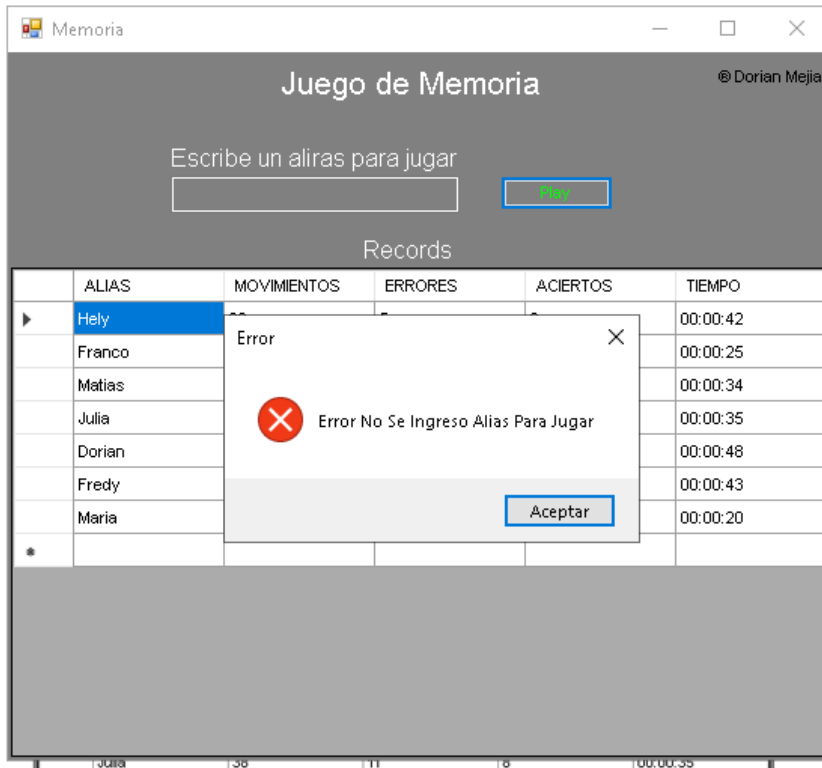
**Problema:** crear un juego de memoria el cual guarde los records de cada jugador y los catalogo del mejor al peor, con mejor tiempo y menos errores

**Solución:** crear un panel que genere cuatro columnas y cuatro filas, solo que serán un objeto de tipo picturebox para poder mostrar la imagen, hacer un cronometro el cual mida el tiempo que tardo el usuario. Junto a eso hacer 2 contadores una de aciertos y el otro de errores.

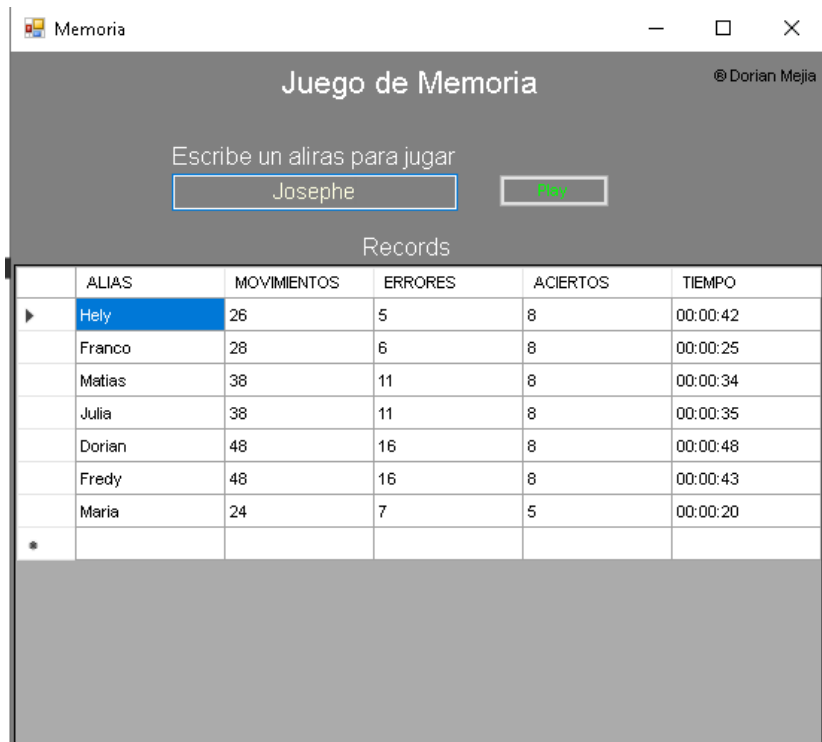
**Corridas del proyecto:** mostramos los records del mejor al peor en un datagridview.

	ALIAS	MOVIMIENTOS	ERRORES	ACERTOS	TIEMPO
▶	Hely	26	5	8	00:00:42
	Franco	28	6	8	00:00:25
	Matias	38	11	8	00:00:34
	Julia	38	11	8	00:00:35
	Dorian	48	16	8	00:00:48
	Fredy	48	16	8	00:00:43
	Maria	24	7	5	00:00:20
*					

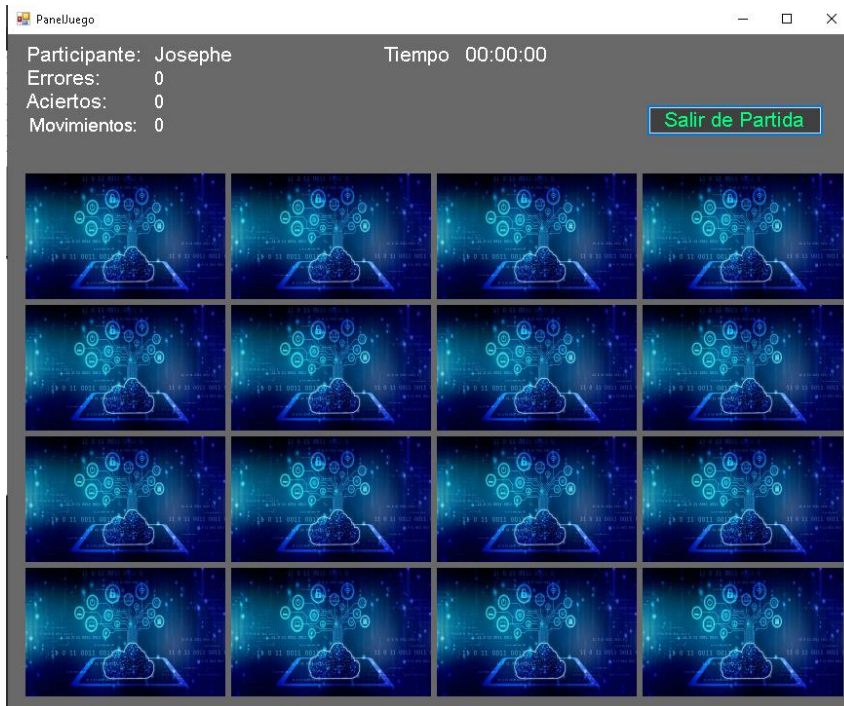
Si ingresamos y no hay ningún nombre se genera una caja de mensaje que indica cual fue el error



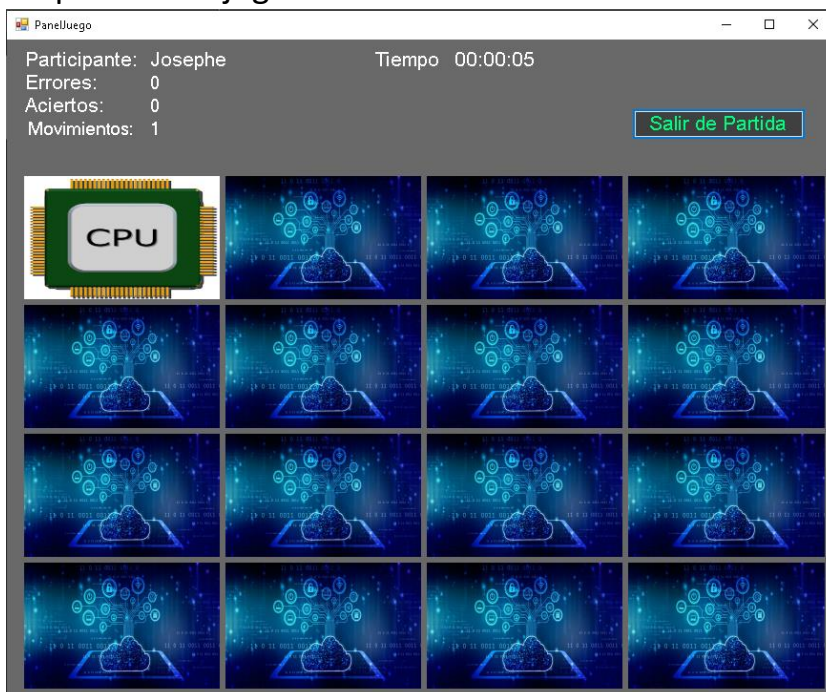
Ahora ingresamos el nombre

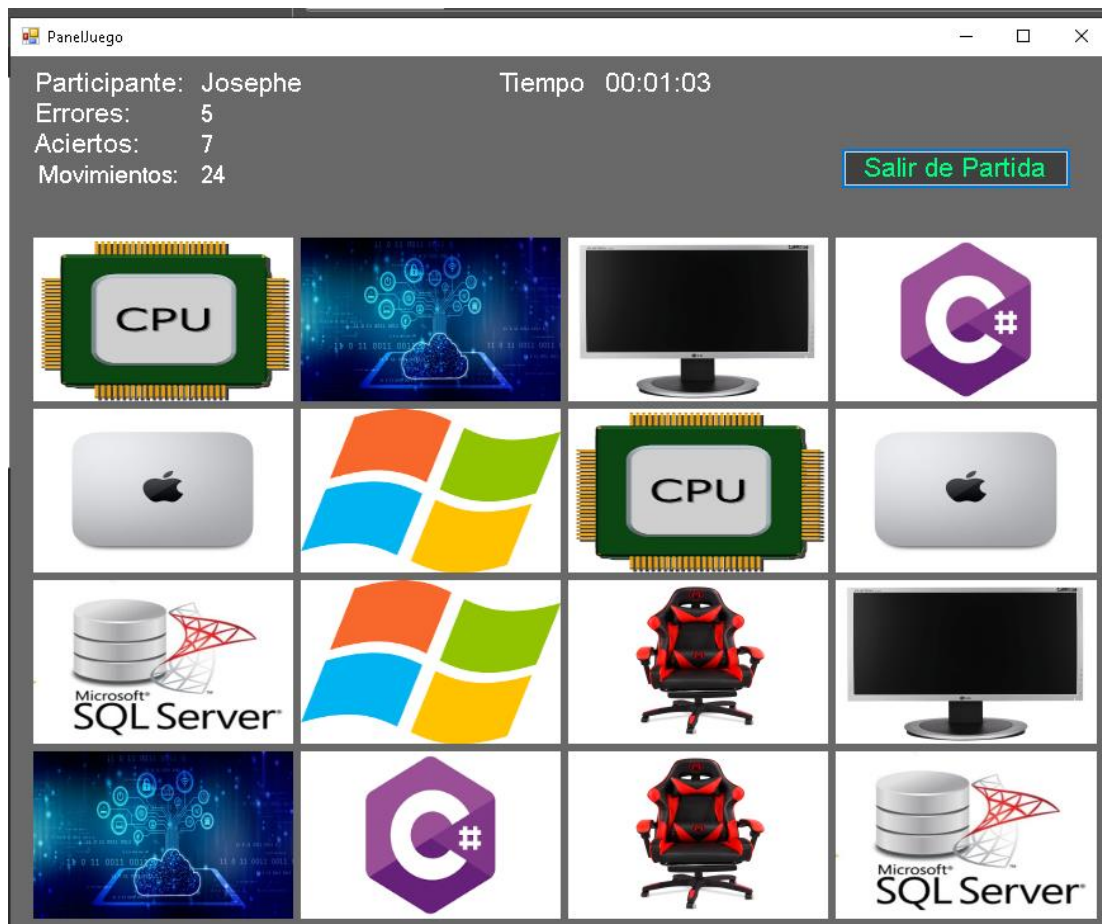
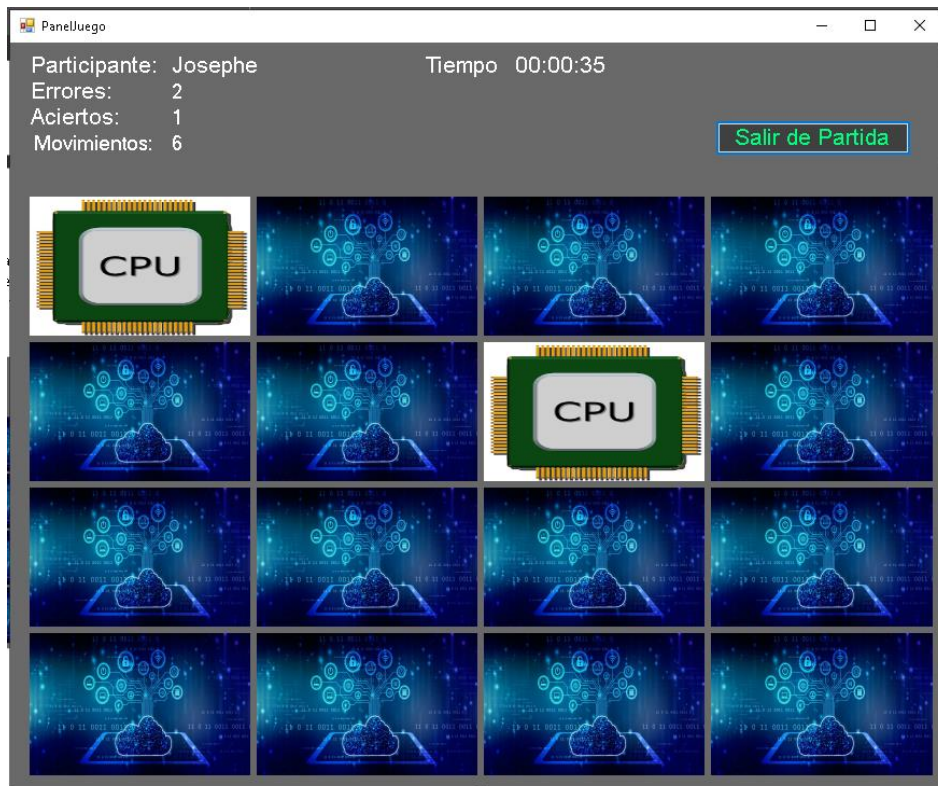


nos abre la otra ventana, en la cual encontramos algunos datos que estarán cambiando constantemente y hay un botón el cual es salir de la partida el cual guarda los datos tal cual como quedo el juego. (el cronometro empieza a correr cuando damos click en cualquier imagen).

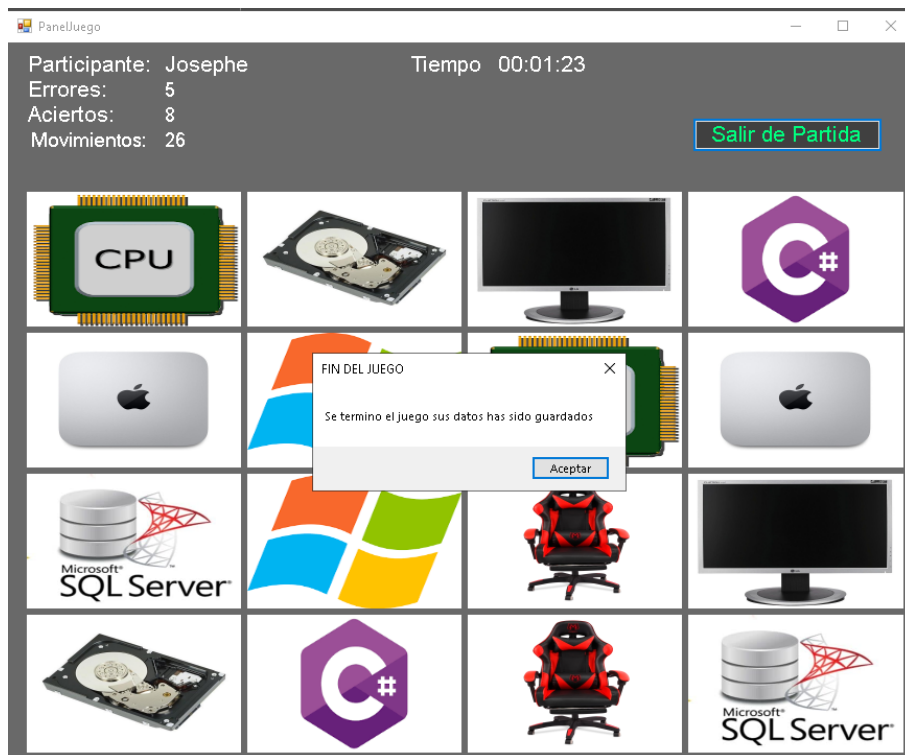


## Empezamos a jugar





cuando terminamos la partida muestra un mensaje para aceptar la finalización y que se guarden los datos almacenados.



Aquí notamos que guardo los cambios y podemos empezar a jugar otra vez

