Tämä toimii vain tietokoneessa. Osaan kyllä laittaa asetukset.

Tein Muistipeli 1:n netin tutoriaalin mukaan: youtube.com/watch?v=E1nO1PbQFXw&t=982s Tähän peliin liittyvät scriptit MainCard ja SceneController. (UIButton liittyy kumpaankin peliin).

Ajattelin, että pienillä muutoksilla Muistipeli 1:stä saadaan sellainen, kuin aluksi ajateltiin: Ensin kortit näytetään, sitten ne käännetään ja sitten niistä valitaan määrätyn väriset kortit. Nimesin pelin Muistikpeli2:ksi ja yritin kommentoida jokaista riviä. Muistipeli2:een liittyvät scriptit: MainCard2 ja SceneController2.

Ongelmaksi tässä Muistipeli2:ssa tuli se, että pisteet eivät lisäänny vaan pisteet nollaantuvat jokaisen painalluksen jälkeen. Johtunee tuosta metodista OnMouseDown? En keksinyt myöskään, miten tuon pisteiden laskun saisi sijoitettua muualle kuin tuohon. Mietin sen sijoittamista esim. SceneController 2:een mutta koska kortteja verrataan niiden nimien perusteella (ja pisteet tulevat, kun nimet ovat samat) niin en saanut string Choice:lle tehtyä viittausta. Choice teksti muuttuu sen mukaan, mikä on klikattavan kortin kuva.

Buttoneille voi käyttää esim:

foreach (Button btn in btns)

{

btn.onClick.AddListener(() => ValitsePala());

}

Mutta tässä pelissä on käytetty vain kuvia ja Listeneriä ei voi kuviin lisätä?

Pisteet ovat olennaisessa osassa tätä peliä, koska tarkoitus on päästä seuraavalle tasolle, kun pisteitä on riittävästi. Jos tasoon on laitettu 3 arvattavaa korttia, seuraavalle tasolle pääsee, kun pisteitä on 3.

Onko nyt ainoa vaihtoehto unohtaa OnMouseDown? Onko sitten pakko tehdä Buttoneilla? Onko jotain muuta vaihtoehtoa verrata kortteja keskenään? Haluan niin, että haettavat kortit voivat vaihdella ja että vaikeammilla tasoilla kortteja voi olla erilaisia.