**Pexeso**

Vygenrovanie hracieho pola

Cyklus

1. Vygeneruje sa v postupnosti index stlpca a riadku v poli Field
2. Nahodne sa zvoli id obrazku z mnoziny obrazkov (alebo random cislo)
3. Skontroluje sa ci uz id nie je v poli, ak ano, vygeneruje sa nove
4. Skontroluje ci index/stlpec je volny
5. Zapise sa index obrazka
6. Vygeneruje sa nahodny stlpce a riadok pola
7. Skontroluje ci index/stlpec je volny
8. Zapise sa ten isty index obrazka, aby mal par
9. Pokial nie je dany stlpec/index volny, zvoli najblizsie volny

Po kazdom tahu v hre Pexeso sa skontroluje, ci je hra ukoncena alebo prebieha.

Hra sa povazuje za ukoncenu, ked su v poli field vsetky dlazdice so stavom paired.

Hra sa povazuje za prebiehajucu, ak sa v poli field nachadza aspon jedna dlazdica so stavom open/closed

Ak hra nebola ukoncena, pokračuje sa ďalším ťahom hráča.

Tah hraca

1. Hrac si zvoli a otvori jednu dlazdicu; openTile
2. Hra skontroluje ci boli otvorene 2 dlazdice a ci netvoria par; openedTwo , checkPair
3. Hrac si zvoli 2. dlazdicu a otvori ju; openTile
4. Hra skontroluje ci boli otvorene 2 dlazdice a ci netvoria par; openedTwo, checkPair
5. Ak netvoria par, tak sa dlazdice zatvoria a zmeni sa activePlayer na druheho hraca
6. Ak vytvoria par, tak sa dlazdice oznacia ako PAIRED, zapisu sa hracovi body a tah zacina odznova

Základná štruktúra projektu pre hru **Pexeso** môže vyzerať takto:

* pexeso - základný balík, obsahuje hlavné triedy aplikácie.
  + Pexeso - hlavná trieda aplikácie s metódou main.
* pexeso.core - balík obsahuje triedy definujúce logiku herného poľa, nezávislé od používateľského rozhrania.
  + Field - trieda reprezentujúca herné pole a jeho funkčnosť. Herné pole obsahuje dlaždice.
  + Tile - trieda reprezentujúca dlaždicu herného poľa.
  + Player - trieda reprezentujúca informacie o hráčoch.
  + TileState - enumeračný typ vyjadrujúci stav dlaždice.
  + GameState - enumeračný typ vyjadrujúci stav hry.
* pexeso.consoleui - balík obsahuje triedy definujúce interakciu s používateľom.
  + ConsoleUI - trieda definujúca interakciu hry s používateľom.