

Zadaća 2

Razvoj softvera

Dr.sc. Emir Mešković, docent
Bach.ing. Dario Osmanović, asistent

Maj 26, 2016

Sadržaj

1	Računarska igrica Memory	2
1.1	Pravila igre	2
1.2	Zadatak.....	2

1 Računarska igrica Memory

1.1 Pravila igre

Slike (karte, likovi) su poredane u poljima u obliku pravougaonika i okrenuta licem prema dole. Igrač okreće dvije karte i ukoliko slike odgovaraju jedna drugoj karte ostaju okrenute licem prema gore i igrač može preći na sljedeći potez, odnosno odabir dvije nove karte. Ukoliko slike ne odgovaraju jedna drugoj odabrane karte se automatski (nakon 2-3 sekunde) ponovo okreću licem prema dole. Igra se završava kada su uparene sve karte (sve su okrenute licem prema gore).

1.2 Zadatak

Potrebno je implementirati računarsku igru memorije prema datim pravilima u Java programskom jeziku. Grafički interfejs uraditi koristeći proizvoljne Swing komponente. Bilježi se ukupan broj pokušaja (odabira para karata) i dojavljuje igraču po završetku igre. Raspored slika prilikom svakog novog početka igre treba biti drugačiji. Slike za karte odabrati proizvoljno a ploča treba biti dimenzija najmanje 4 x 4 polja.

