

Memory Game

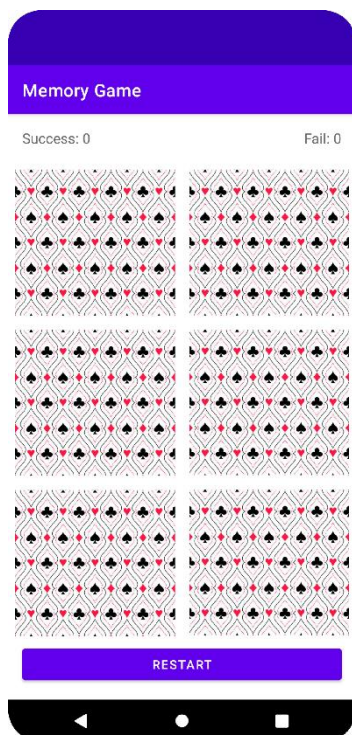
(დავალება #1, 15 ქულა)

ამ დავალებაში თქვენი ამოცანაა დაწეროთ ე.წ. „Memory Game“.

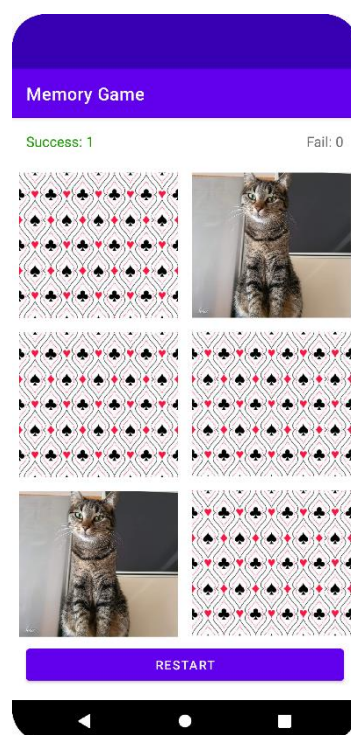
თამაშის წესები მდგომარეობს შემდგომში:

- თამაშის დასაწყისში ეკრანზე გვაქვს 6 ბარათი, საწყის ეტაპზე ყველა ბარათი არის გადმობრუნებული (სურათი 1)
- მოთამაშეს შეუძლია სურათზე ხელის დაჭერით ამოტრიალოს ბარათი და ნახოს მისი მნიშვნელობა.
- თამაშის განმავლობაში ეკრანზე ამოტრიალებული შეიძლება იყოს 1 ან 2 ბარათი (სურათი 2).
- მესამე ბარათის გადმოტრიალების შემთხვევაში წინა ორი უბრუნდება საწყის პოზიციას.
- ორი ბარათის ამოტრიალების შემდეგ თუ ისინი ემთხვევა ერთმანეთს ბარათები უნდა გაქრეს ეკრანიდან (სურათი 3)
- მოთამაშის მიზანია ეკრანიდან გააქროს ყველა ბარათი.

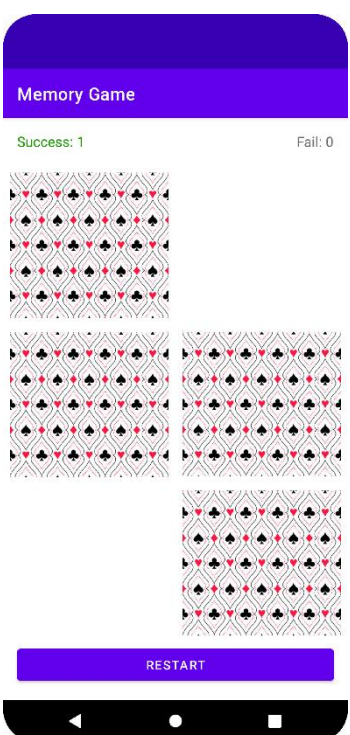
სურათი 1.



სურათი 2.



სურათი 3.



აპლიკაციის აღწერა:

- ეკრანის დასაწყისში მოცემული გვაქვს ორი ტექსტური ვიუ: Success და Fail თავიანთი მნიშვნელობებით.
 - თამაშის დაწყებამდე მათი მნიშვნელობები არის 0.
 - ყოველი ორი ბარათის ამოტრიალების შემდეგ რომელმე ტექსტის მნიშვნელობა იცვლება თამაშის მიხედვით:
 - წარმატების შემთხვევაში Success ის მნიშვნელობას ემატება ერთი ქულა და ტექსტის ფერი ხდება მწვანე.
 - წარუმატებლობის შემთხვევაში Fail ის მნიშვნელობას ემატება ერთი ქულა და ტექსტის ფერი იცვლება წითლად.
 - ეკრანზე ორივე ტექსტის ფერი იქნება ნაცრისფერი ორ შემთხვევაში: დასაწყისში და როდესაც ერთი ბარათი არის ამოტრიალებული
 - ტექსტები ეკრანიდან დაშორებულია 16 ერთეულით და მათი ტექსტის ზომაც არის 16 ერთეული.
- ეკრანის შუა ნაწილი შევსებული აქვს ბარათებს მთლიანად (როგორც ვერტიკალურად ასევე ჰორიზონტალურად).
 - ბარათები პროცენტულად თანაბრად იკავებენ მათთვის განკუთვნილ ადგილს.
 - დაშორებები მათ შორის არის 16 ერთეული.
 - ფოტოების განლაგება უნდა გადაწყდეს ნებისმიერი ლოგიკით თამაშის დასაწყისში (შესაძლებელია რენდომად გადანაწილდეს) და შეიცვალოს რესტარტზე დაკლიკების შემდეგ.
 - როგორც ფოტოებისთვის ასევე ბარათის უკანა მხარისთვის გამოიყენეთ ნებისმიერი ფოტო.
- ეკრანის ბოლოში არის Restart ღილაკი, რომელის დახმარებითაც მოთამაშეს შეუძლია ნებისმიერ დროს თავიდან დაიწყოს თამაში (დაბრუნდეს სასტარტო პოზიციაზე). ღილაკი სხვა ვიუებისგან დაშორებულია 16 ერთეულით.

ტექნიკური დეტალები:

- ტექსტები გაიტანეთ strings.xml ფაილში
- ფერები გაიტანეთ colors.xml ფაილში
- რიცხვითი მნიშვნელობები გაიტანეთ dimens.xml ფაილში.
- აპლიკაციის შესაქმნელად გამოიყენეთ კოტლინი.
- თამაშის ლოგიკას როგორ ააწყობთ შეფასებაში არ მიეცევა ყურადღება, მთავარია სწორად მუშაობდეს.

- აუცილებელია რომ პროექტი იბილდებოდეს
- აუცილებელია თამაშის ვიზუალი მოერგოს ნებისმიერი ტელეფონის ეკრანს.
- აპლიკაცია არ უნდა იქრამებოდეს.
- აპლიკაცია უნდა აიწყოს ატვირთული სკრინების მიხედვით.
- პროექტის შექმნისას Package name ში აუცილებელია რომ დომეინის ადგილას მიუთითო თქვენი სახელის ინიციალი და გვარი: მაგ.
ge.ezarkua.{projectname}
- პროექტი საბოლოოდ უნდა აიტვირთოს .zip ფაილად და ფაილის სახელი უნდა იყოს თქვენი სახელი და გვარი
- თამაშის შესახებ მეტი ინფორმაცია შეგიძლიათ მიიღოთ აქდან -
<https://www.helpfulgames.com/subjects/brain-training/memory.html>