Memóriajáték

A játék menete:

6 x 6 kártyából egymás után kettőt felfordítunk: ha ezek párok voltak, eltűnnek a tábláról, ellenkező esetben visszafordulnak és próbálkozhatunk tovább. A játék véget ér, ha minden párt megtaláltunk.

Ekkor a képernyő alján látható számláló alapján pontszámunk bekerül a „highscore” táblába, ami egy grafikont generál (illetve az első játék után frissít).

Technikai kihívások a megvalósításnál:

A lapok „megmutatásánál” a megfelelő várakozási idő hosszának kalibrálása fontos szempont volt, hogy a játék ne legyen túl döcögős, de mégis követhető maradjon.

A tesztelés gyorsításában a random (shuffle) kiiktatása segített.

A „highscore” táblát úgy kellett megkonstruálni, hogy a próbálkozások számát kivonja egy nagy számból, így megfordítva a sorrendet (tehát a nagyobb lépésszám rosszabb helyezést jelent).