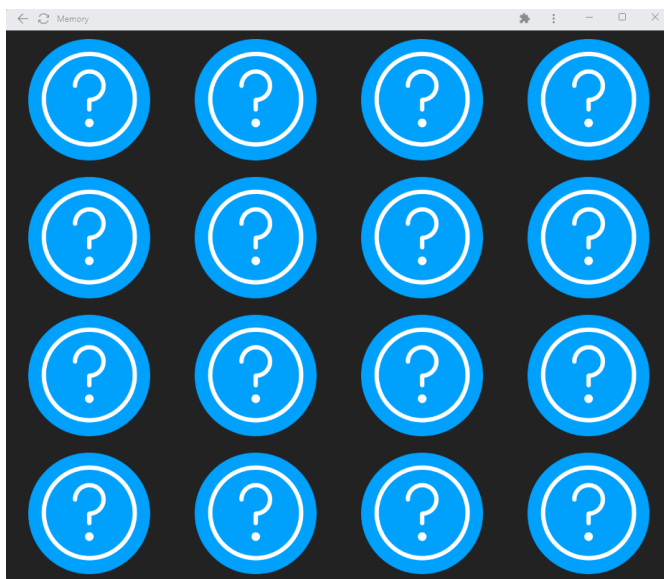


Memory

Het spel

Bij het spel memory krijg je een raster van verhulde foto's te zien. Door op een van deze foto's te klikken wordt deze omgekeerd zodat je kan zien wat er op de foto staat. Je kan maximum 2 foto's omdraaien per beurt. Het raster bevat 2 exemplaren van elke foto en het doel van het spel is om die paren te vinden. Het komt er dus op neer om te onthouden op welke positie de foto's staan om in zo weinig mogelijk beurten het hele raster op te lossen.



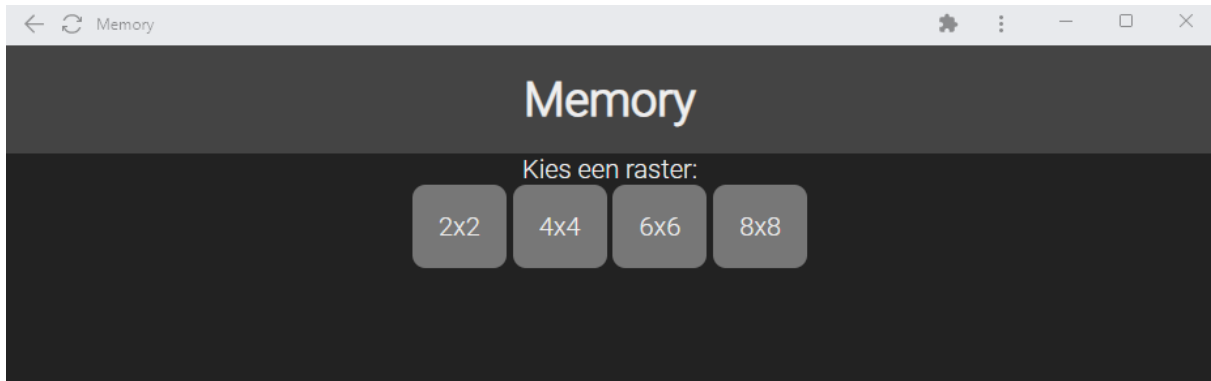
Voorbeeld van een 4x4 raster. Deze bevat 8 paren van verschillende foto's.

De oefening

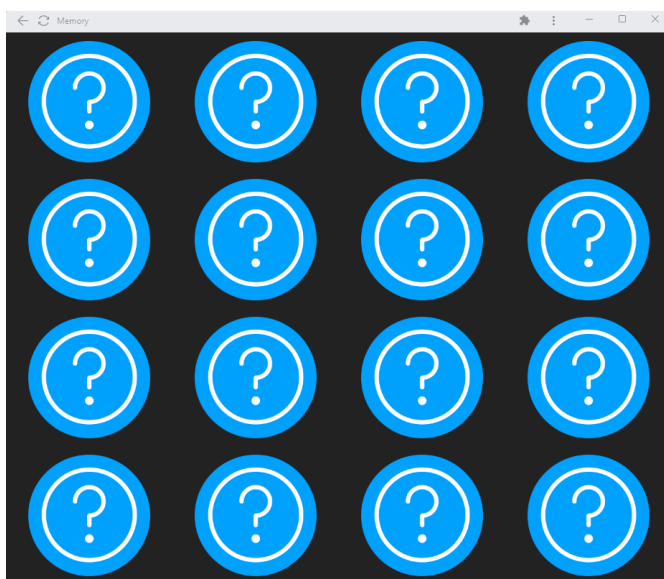
Het doel van deze oefening is om dit spel te maken mbv JavaScript. Werk object georiënteerd.

- De speler kiest voor het spel aanvangt een raster. (2x2, 4x4, 6x6, 8x8, ...). Het spreekt voor zich dat er steeds een even aantal foto's in het raster moeten zitten.
- De score (aantal pogingen) bijhouden mag maar is niet noodzakelijk.
- Foto's die geraden zijn moeten zichtbaar blijven gedurende het verdere verloop van het spel.
- De foto's zijn voorzien maar je mag ook zelf foto's zoeken voor dit spel. Let er wel op om steeds gebruik te maken van royalty-free foto's of foto's die je zelf hebt gemaakt.
- Wanneer alle foto's gevonden werden geeft het spel aan dat het gelukt is.

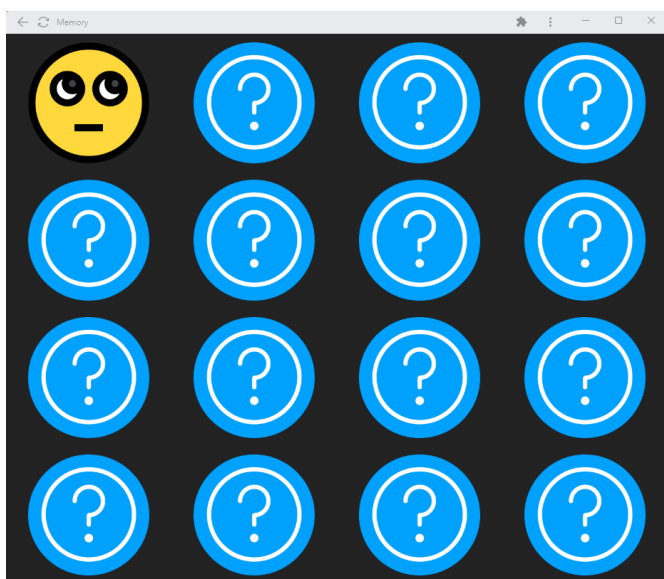
Screenshots



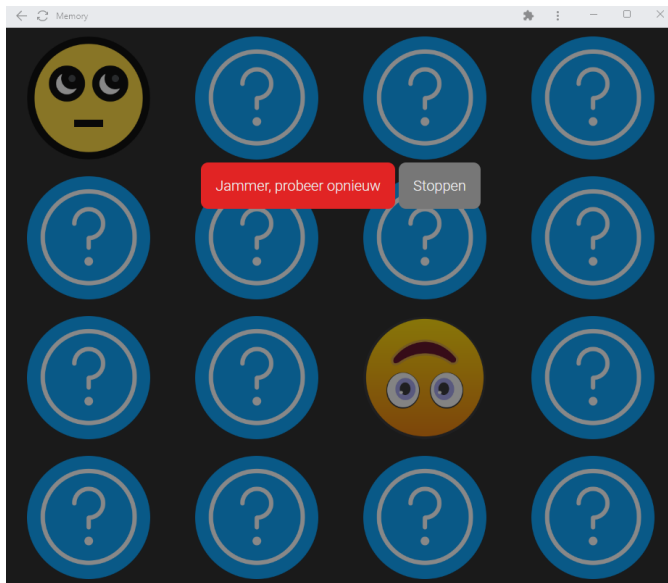
Start van het spel, de speler kan een raster kiezen.



Zo ziet het gekozen raster (in dit geval 4x4) bij aanvang van het spel.



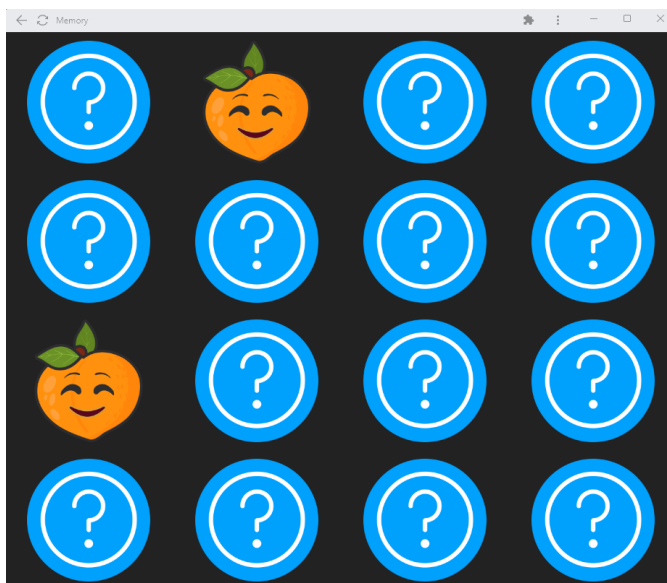
Een eerste foto die werd aangeklikt (dit kan eender welke foto zijn)



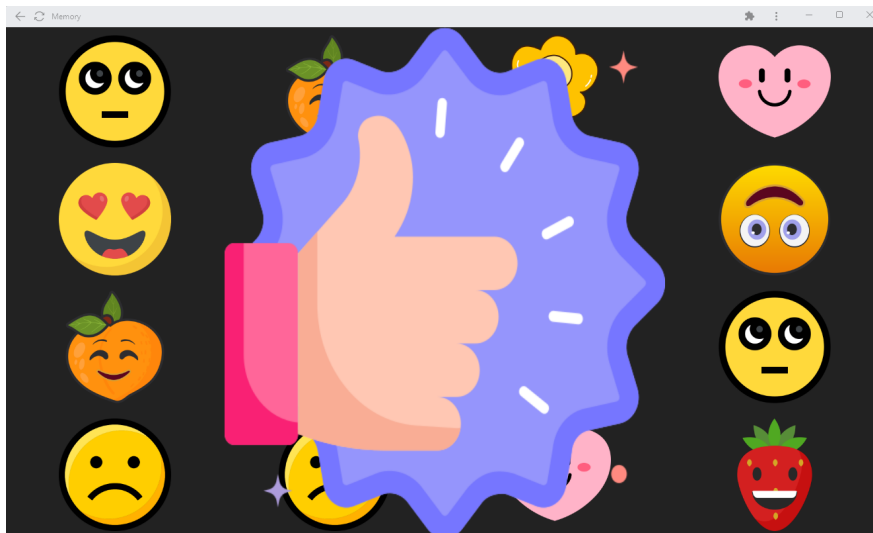
Een tweede foto werd aangeklikt maar het blijkt geen juiste combinatie te zijn met de eerste foto. Er verschijnen 2 knoppen:

- Verder spelen: de niet geraden foto's worden weer omgedraaid en de speler kan een volgende poging wagen
- Stoppen: het spel wordt gestopt en de speler kan opnieuw een raster kiezen.

LET OP: in deze fase van het spel moet je er voor zorgen dat geen andere foto's kunnen worden omgedraaid! Enkel de twee knoppen zijn aanklikbaar.



Een juiste combinatie werd gevonden. Hiervan hoeft geen speciale melding te verschijnen. Het spel gaat gewoon verder. De gevonden foto's blijven zichtbaar en zijn niet aanklikbaar.



Alle foto's werden geraden, het spel is afgelopen. Wanneer de speler het scherm aanklikt kan hij/zij weer een raster kiezen.

Specificaties

- Single page of multipage is niet van belang
- Layout, kleuren, ... is vrij te kiezen
- HTML volgens de regels van de kunst (semantische elementen)
- Foto's zijn aangeleverd maar mogen vervangen worden door eigen foto's (van eigen makelij of royalty-free)
- Maximum 2 foto's mogen omgedraaid worden per beurt
- Geraden foto's blijven zichtbaar en zijn niet aanklikbaar
- Score bijhouden hoeft niet maar het mag wel
- Object georiënteerd te werk gaan