# Programación 2

# Parcial 2

Se desea desarrollar una aplicación winforms para jugar al memotest. El juego consiste en un tablero con tarjetas las cuales en cada una hay una palabra y cada una tiene un par que le corresponde por ejemplo si en la tarjeta dice c# se debe encontrar la otro tarjeta con el mismo texto.

La aplicación cuenta con una lista de palabras agrupadas por categorías.

Cada categoría tiene un nombre y para cada palabra se guarda la palabra y su categoría.

Al iniciar el juego se muestran todas las tarjetas sin ver la palabra que le corresponde y al seleccionar se descubre la palabra que le corresponde, se selecciona dos palabras por vez y se validan si son iguales, si son iguales quedan fijas mostrando su valor y el usuario selecciona dos tarjetas nuevas, si son distintas se oculta nuevamente el valor para que intente de nuevo.

El juego finaliza cuando se descubren todos los pares de palabras.

**Desarrollar los siguiente puntos.**

* Armar una interfaz que permite seleccionar una categoría de palabras para jugar.
* Luego de definida la categoría que permita definir el nivel de juego los cuales para esta ocasión serán 2: Fácil y Difícil. (Fácil: 6 pares de palabras - Difícil: 12 Pares de palabras), luego de definido el nivel se deben seleccionar la cantidad de palabras de la categoría necesarias (6 o 12) de manera aleatoria.
* Una vez definido el nivel armar una interfaz dinámica que permita mostrar el tablero para jugar, se puede usar botones, paneles o el control que prefieran para cada palabra, se puede usar herencia para crear un control propio y agregar el atributo de la palabra que corresponde al control, ubicar las palabras de manera aleatoria, recordar que por cada palabra son dos tarjetas a colocar en el tablero.
* Desarrollar la lógica que permita jugar y validar las palabras hasta que descubra todos los pares.
* Agregar comentarios dentro de las funciones principales del código explicando la lógica utilizada.