

Käyttöohjeet

Ohjelma käynnistyy suorittamalla Muistipeli.jar tiedosto tai vaihtoehtoisesti kääntämällä ja suorittamalla Gui.java tiedosto NetBeansin projektihakemistosta. Tarvitset tiedoston luku- ja kirjoitusoikeudet kansioon, jossa Muistipeli.jar tiedosto sijaitsee, jotta peli toimii kunnolla.

Kortti käännetään klikkaamalla sitä. Alhaalta löytyy Exit-painike pelin lopettamiseen sekä peliin liittyviä tietoja, kuten käytetyt arvaukset ja jäljellä olevat parit. Ylhäältä löytyy valikko, josta löytyy painike kaikkien pelilaudan korttien näyttämiseen sekä painike, joka näyttää tiedot pelin tekijästä. Lisäksi ylhäällä ovat painikkeet vaikustason valitsemiseen. Uuden vaikustason valitseminen nollaa pelitilanteen ja aloittaa uuden pelin.

Kun kaikki pelilaudan parit on löydetty, annetaan ilmoitus läpäistystä pelistä ja pyydetään pelaajaa antamaan nimensä. Jos pelaaja antaa nimensä, hänen saamansa pisteet pelatulla vaikeustasolla tallennetaan tiedostoon. Seuraavan pelikerran päätteeksi samalla vaikeustasolla pelaajaa pyydetään taas antamaan nimensä ja pelaajalle näytetään sekä saatu pistemäärä että annetulla nimellä aiemmin saatu paras pistemäärä kyseisellä vaikeustasolla.