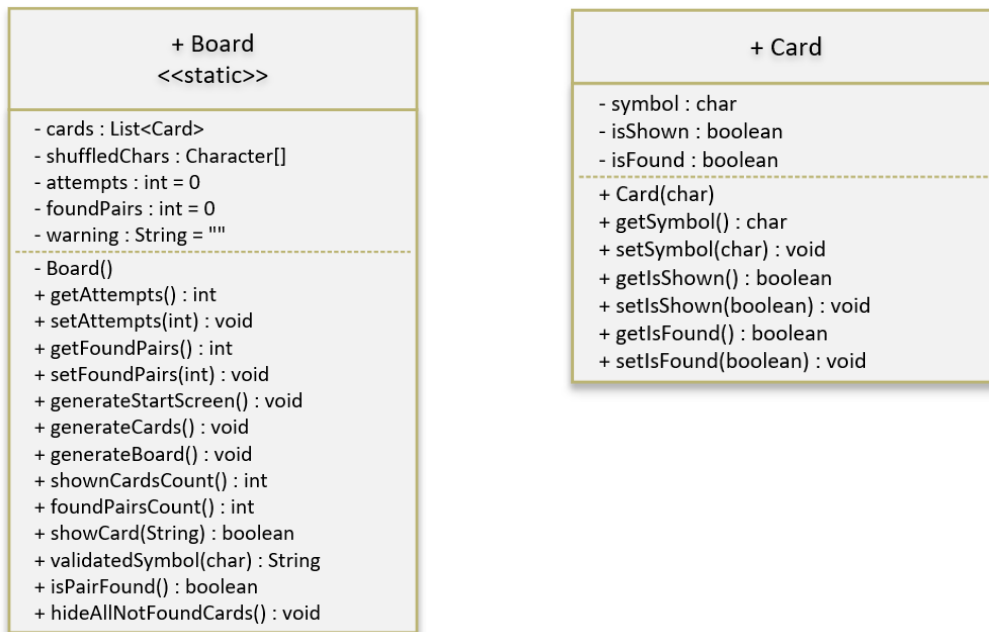


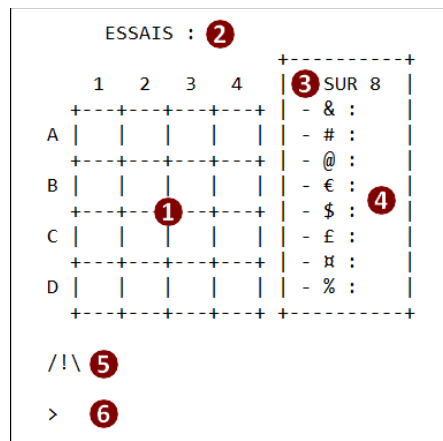
## TP Java : Jeu du Memory

Le Memory est un jeu de cartes dans lequel toutes les cartes sont posées face cachée sur une surface et deux cartes sont retournées face visible à chaque tour. Chaque carte contient un symbole qu'une autre carte du plateau possède également, le but du jeu étant de réunir toutes les paires de cartes.

Le jeu a été développé en Java (Console) et utilise certaines notions de la programmation orientée objet. Voici les diagrammes UML des deux classes mises en place pour la création de ce jeu :



Voici comment se présente le jeu :



1. Plateau de jeu réparti en 16 cases représentant les 16 cartes de jeu
2. Nombre d'essais que le joueur effectue au cours du jeu (s'incrémente à chaque tour)
3. Nombre de paires trouvées par le joueur (sur un total de 8 paires trouvables)
4. Légende des paires trouvées (marquées par un « o ») et à trouver (marquées par un « x »)
5. Avertissement destiné au joueur en cas de saisie incorrecte (carte inexistante ou déjà retournée)
6. Zone de saisie du joueur basée sur les coordonnées des cartes (« A1 » : 1<sup>ère</sup> carte de la 1<sup>ère</sup> ligne)

Pour affichage optimal du jeu, il est fortement recommandé d'agrandir la console au maximum.

**Bonne chance !**