

Memory

On souhaite coder un jeu de memory avec le moteur de jeu Phaser.

Ce travail n'est pas évalué et vous servira d'entraînement avant votre projet de fin d'année.

Consignes

Vous travaillerez seul-e ou en équipe de 2 ou 3. Tout le monde doit s'occuper du code. Les personnes les plus à l'aise ont le devoir de se mettre à disposition des personnes les moins à l'aise afin de partager leurs techniques et astuces avec le moteur Phaser.

Vous travaillerez avec git pour centraliser les versions du projet dans l'équipe.

Graphismes

Vous ne produirez pas d'assets par vous-mêmes.

Vous pourrez récupérer un pack d'assets libres de droit et d'utilisation sur *opengameart* :

<https://opengameart.org/content/boardgame-pack>

Règles

Dans une première version, il y a un nombre fixe de cartes ($3 \times 4 = 12$). Chaque carte possède une valeur, qui n'est pas affichée (mais le sera quand on cliquera dessus).

Elles présentent toutes leur dos. Le devant de la carte n'est présenté que quand on clique sur la carte. Quand on clique sur une seconde carte, elle se retourne également et le reste si elle est identique à la première ; en revanche, si elles sont différentes, alors elles présentent de nouveau leur dos au bout de cinq secondes.

Le jeu est gagné quand toutes les cartes sont retournées.

Deux mécanismes sont importants :

- celui consistant à distribuer les cartes (il doit y avoir 6 cartes différentes en 2 exemplaire chacune étant donné qu'on en souhaite $3 \times 4 = 12$) ;
- celui consistant à les révéler et à les appairer (et à permettre de gagner le jeu).