

Muistipeli

Tavoite

Tavoitteena oli luoda muistipeli, jossa pelaaja arvaa kuvia ja yrittää löytää niille parin. Peli toimii siten, että pelaaja antaa haluamansa kenttä koon ja luo kentän, jossa kuvat ovat arvottu satunnaisesti kohtiin, jonka jälkeen pelaaja aloittaa arvaamisen painamalla kuvia. Kun kuvaa on painettu, se pysyy auki, kunnes pelaaja painaa toista kuvaa. Jos kuva oli edellisen kuvan pari, ne kummatkin jäävät auki ja niitä ei pysty valitsemaan enää, kun taas väärästä parista kuvat jäävät auki, mutta eivät poistu pelistä vielä. Seuraava kuvan painallus piilottaa kummatkin edelliset arvaukset. Peli myös mittaa arvausten määrää ja kulunutta aikaa. Projekti tehtiin HTML, CSS ja Javascript elementeillä. Kuvat piirrettiin itse.

HTML

HTML:llä luotiin pelille tärkeät painikkeet, sekä alue, jossa kuvat ovat. Se myös kutsuu tärkeät CSS ja Javascript elementit.

CSS

CSS:llä annettiin sivulle mukavampi ja helpommin luettava ulkoasu

Javascript

Javascriptillä luotiin järjestelmä jolla saadaan peli toimimaan järkevästi.

Käyttö-ohje

1. Käynnistä peli selaimessa
2. Anna korkeus ja leveys niille suunnitelluille kohdille (peli tukee 2x2, 4x4 ja 6x6)
3. Paina luo-nappia
4. Paina luotuja kuvia paljastaaksesi sen sisällön, yritä löytää sille pari.
5. Kun löydät kaikki parit, paina reset-nappia tyhjentääksesi kentän
6. Luo uusi kenttä painamalla luo-nappia
7. Sulje selain lopettaaksesi pelin