

PEXESO

Napište program pro hru PEXESO pro jednoho hráče. Velikost hracího pole je 8×8 nebo 4×4 hracích karet. Sada obrázků pro hrací karty jsou umístěny v podadresáři `obrazky`. V tomto podadresáři jsou už obrázky očíslovány od 01 až do 32 a uloženy v souboru s příponou `png`. Tyto obrázky definují líc hracích karet. Obrázek `00.png` definuje rub hracích karet. Jednotlivé obrázky mají název `01.png`, `02.png`, ..., `32.png`. Pro velikost hracího pole 4×4 použijte pouze obrázky `01.png` až `08.png`. Po spuštění programu PEXESO umožněte uživateli zvolit si velikost hracího pole. Dále si uživatel zvolí, zda se na začátku hry zobrazí hrací karty rubem nebo lícem nahoru. V případě volby lícem nahoru se po 30 sekundách všechny karty otočí zpátky do stavu s rubem nahoru. Zobrazte počítadlo všech tahů a počítadlo úspěšných tahů. Tahem se rozumí kliknutí myši uživatelem na dvojici neotočených (rubem nahoru) hracích karet. Kliknutí na otočenou hrací kartu (lícem nahoru) je ignorováno. Každé platné kliknutí se projeví otočením hrací karty. Úspěšným tahem se rozumí otočení dvojice stejných hracích karet a hrací karty zůstanou trvale otočené. Při neúspěšném tahu se karty vrátí po dvou sekundách zpět. Po každém tahu se aktualizují počítadla tahů. Hra končí při úspěšném otočení všech hracích karet. Nakonec zobrazte počty všech tahů a úspěšných tahů. Tah zobrazíte jako dvojici čísel hracích karet oddělených čárkou. Úspěšný tah bude mít za dvojicí čísel ještě znak + (plus). Pak program ukončete, nebo nabídněte možnost další hry.

TODO:

- parametry pro hodnocení a doporučení !!!