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  myší  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 !!!