**Match the symbols**

1. При стартиране на играта се появява меню, със следните възможни опции:

New game

1.Easy (4 х 4)

2. Medium (6 х 6)

3. Hard (8 х 8)

4. Game rules and controls

5. Scores / Results / Best time

6. Exit

2. При избор на трудност на конзолата се рисува табло със съответните размери.

3. Играта пита за име / псевдоним на играча.

4. Играчът започва да отваря полетата с идеята да отвори два съвпадащи си символа и така докато не отвори всички полета. Отворянето на полетата се осъществява по следния начин:

Играчът мести показалеца от поле на поле с помощта на стрелките, като полето, което е текущо (посочено) променя цвета си. С Enter полето се отваря.

5. Когато играчът свърши играта (т.е. отворил е всички полета) резултатът / времето, за което е изиграл играта се запаметява във външен файл.

**Programming**

**1. Меню**

**2. Визуализация в конзолата.** Предлагам всички методи за визуализиране да бъдат описани в отделен (създаден от нас) клас. Необходими методи за визуализация в конзолата:

• изрисуване на гръб на полето (примерно област от 6х6 позиции запълнена с \*)

• смяна на цвета на посоченото от играча поле

• изрисуване на съответния символ

**3. Инициализиране / „Пълнене“ на полетата със символи.** От обсъдените идеи, това, което е останало в моята главица е символите да се четат то външен файл и/или да се напише метод, който да размесва необходимия брой символи из матрица на някакъв случаен принцип.

• При дъска с размери 4 х 4 (16 полета) – необходими символи – 8.

• При дъска с размери 6 х 6 (36 полета) – необходими символи – 18.

• При дъска с размери 8 х 8 (64 полета) – необходими символи – 32.

**4. Проверки при отваряне на полета.** След като играчът е отворил две полета трябва да направим сравнение между тези две полета. Ако те НЕ съдържат еднакви символи – отворените полета се затварят. Ако символите, които са изобразени на отворените полета са еднакви, полетата остават отворени (може да се смени и цвета им за някаква отчетливост спрямо другите полета). Проверките да бъдат описани в един метод, чийто входни данни са две матрици (едната матрица съдържа стойностите на полетата – символите, а другата матрица е пълна с нулеви стойности, като в процеса на отваряне, стойностите на отворените полета се заменят със съответната стойност от „истинската“ матрица, за да се обозначава по някакъв начин, кои полета са вече отворени) и координати на поле (избрано от играча).

**5. Таймер / Точкуване.** Предлагам някъде да сложим един таймер, който да засича времето, необходимо на играча да завърши играта и да се отчита и най-доброто му време до тук и другият вариант е просто да отброяваме колко игри е изиграл играчът (което ми се струва доста тъпичко).

Имената на играчите и резултатите им да се запаметяват във външен файл.

**6. Край на играта.** След отваряне на всички полета в конзолата да се изписва времето, което е засечено от таймера за текущата игра + най-доброто време на играча до тук (ако има такова) и да се появява отново менюто за избор на нова игра, за изход от играта и т.н.

**7. Изключения (Exceptions).**

- при опит на играча да отвори вече отворено поле.

- при посочване на несъществуващ избор от менюто.

- при опит на играча да излезе от границите на дъската за игра (примерно стигнал е най-дясното поле, но се опитва да премести показалеца още надясно)

**8. Звукови ефекти.** Това, което ми идва на ум като звукови ефекти, които можем да включим е в два случая:

- при отваряне на две еднакви картинки, чрез звуков сигнал да се оповестява налучкването на еднакви символи.

- при опит на играча да отвори вече отворено поле или да излезе от границите на дъската за игра (това може да са exception-и, които да хващаме, но вместо да изкарва някакво съобщение за грешка, да сложим звуков сигнал).