

ohjelmointi 2 harjoitustyö

Muistipeli



13. joulukuuta 2019

anssi salmela

Ohjelman yleiskuvaus

Muistipeli

Pelin tavoitteena on saada kaksi samaa kuvaa käännettyä.

Pelissä on yksin peli ja kaksin peli.

Yksin pelissä pelaaja pelaa peliä kääntämällä kortteja yrittäen löytää pareja, kunnes kaikki kortit on käännetty.

Kaksin pelissä pelaaja voi pelata toista pelaajaa vastaan.

Jos pelaaja saa parin pelaaja saa jatkaa etsien paria, jos pelaaja arvaa väärin vaihtuu pelaajan vuoro.

Pelaaja, joka saa eniten samoja kuvia käännettyä voittaa pelin.

Pelaajan/Pelaajien tiedot tallennetaan tiedostoon ja tiedot voidaan lukea ”Tulokset” nappia painamalla.

Ohjelman käyttöohjeet

Kuva, joka sisältää kohteen näyttökuva

Kuvaus luotu automaattisestiAloitus näyttö

Aloitus näytössä pelaaja voi syöttää oman nimensä

Ikänsä ja Monen kortin muistipeliä hän haluaa pelata.

Peli aloitetaan painamalla ”Aloita peli” nappulaa.

Jos tietoja ei ole annettu tai korttipelin laajuutta ei ole valittu ei peli lähde käyntiin.

Kuva, joka sisältää kohteen näyttökuva

Kuvaus luotu automaattisesti

Menu valikossa on ”Uusipeli” mistä pelaaja voi valita yksin pelin tai kaksin pelin.

”Reset” mikä resetoi peli alustan, jos halutaan jatkaa samaa peliä.

”Exit” nappula mikä lopettaa ohjelman.

”Tilastot” mistä voi katsoa tiedostoon kirjoitetut peli tilastot.

Kuva, joka sisältää kohteen näyttökuva

Kuvaus luotu automaattisestiPelikentän valinnassa on valittavana yhteensä viisi (5) eri kokoista peli kenttää.

Pelin aloituksen jälkeen peli näyttää kortit väärinpäin

Kuva, joka sisältää kohteen ulko, rakennus, vihreä, liikenne

Kuvaus luotu automaattisesti

Tämän jälkeen pelaajan tulee klikata korttia mikä kääntyy ja näyttää kortissa olevan maanlipun.

Kuva, joka sisältää kohteen ulko, rakennus, ikkuna

Kuvaus luotu automaattisesti

Pelaajalla loputtomasti aikaa valita toinen kortti minkä kääntää

Kuva, joka sisältää kohteen ulko

Kuvaus luotu automaattisestiKäännön jälkeen, jos kortit eivät olleet samat ohjelma kääntää kortit uudestaan väärinpäin yhden (1) sekunnin kuluttua.

Jos valintana oli kaksinpeli ja kortti valinta oli väärin, ohjelma kertoo kumman pelaajan vuoro, on seuraavana.

Kuva, joka sisältää kohteen näyttökuva

Kuvaus luotu automaattisestiKun kaikki kortit ovat käännetty niin ohjelma kertoo pelin päättyneen.

Jos valintana oli kaksinpeli ohjelma näyttää kumpi pelaaja voitti.

Kuva, joka sisältää kohteen näyttökuva

Kuvaus luotu automaattisesti

Ohjelman tärkeimmät tiedostot ovat ”Resources” kansiossa olevat korttien kuvat, joita ohjelma käyttää näyttääkseen pelialueella olevat kortit.

ja ”Tiedostot.txt” minkä ohjelma koittaa luoda kansioon ”C:\temp\” Tiedostot.txt sisältää pelaajan / pelaajien syöttämät tiedot ja saamansa pisteet.

Oma arviointi

Käyttöliittymän teko oli omasta mielestäni helppoa, mutta ainut minkä jouduin opettelemaan ja katsomaan netistä apuja oli tuo, miten nuo kortit saadaan käännetty ja miten ohjelma voisi valita parit.

Mielestäni ohjelmasta tuli hyvä.

Käytin tähän työhön aikaa varmaan noin 50tuntia suurin osa ajasta meni tuohon korttien opetteluun että miten noita kortteja käsitellään pictureboxien kanssa järkevästi.

Suurin osa koodin kommentoinnista on 8palaa.cs tiedoston koodissa koska tein sen ns. ”pääohjelmana” ja laajensin siitä vaan koodia muihin valittaviin pelialustoihin.