Analisis Programa Memoria

Emmanuel Buenrostro Briseño

22300891

7F

El programa lo que se quiere hacer es un juego de memoria, donde se van generando secuencias de cartas que el usuario tiene que replicar.

Primero se tiene un número que es el puntaje, iniciando en 0 y una matriz de 4x4 cartas, cada una con un color distinto, además de tener un sonido asignado.

Entonces cuando el jugador toque la primer carta se empieza un nuevo juego.

Una ronda de un juego es tomar la secuencia anterior, y agregarle una carta aleatoria, incluyendo repetición. Esto se puede hacer tomando un número aleatorio del 1 al 16, que indique que carta es.

Luego de tener la secuencia, esta se tiene que mostrar al usuario, para esto se va a recorrer esa lista y esa carta va a cambiar de estado, a un color más oscuro o algo que destaque más, además de reproducir el sonido asignado a esa carta.

Luego el usuario tiene que empezar a tocar cartas, las cuales tienen que ser en el orden que se mostraron en la secuencia anterior, en caso de detectar que una carta fue seleccionada incorrectamente, aparece un mensaje de que se perdió el juego y el puntaje que aparece es el puntaje final.

Entonces se repite todo, cuando el jugador toca una nueva carta, se reinicia el juego.

Podemos guardar la información de la secuencia que tiene que replicar el usuario mediante un ArrayList.