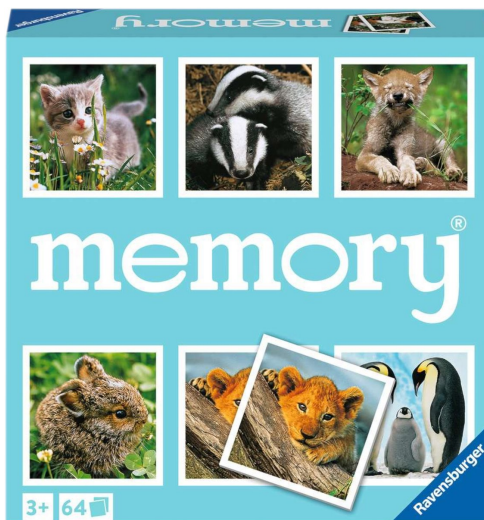


| Programmeerproject Java | | |
|-------------------------|-------------|------------------|
| Academiejaar: | 2023 - 2024 | |
| Projecttitel: | Memory | Projectcode: MEM |

MEMORY



Spelbeschrijving

Dit spel staat bekend om het trainen van het geheugen. Het doel is om paren van bijpassende kaarten te vinden door ze om te draaien. De kaarten worden aan het begin van het spel willekeurig geschud en met de achterkant naar boven weergegeven. Spelers moeten kaarten omdraaien om te proberen paren te vinden door kaarten met hetzelfde patroon om te draaien.

MVP-componenten

Model: de klassen die de staat van het spel bijhoudt, inclusief de kaarten, hun status (omgedraaid of niet), en het controleren op overeenkomende kaarten. Het bevat ook de spellogica en past de staat van het spel aan indien acties ondernomen worden.

View: het grafische gedeelte van het spel, inclusief de weergave van de kaarten en spelinformatie.

Presenter: vormt een brug tussen model en view

Spelfunctionaliteit

Toon een raster van kaarten met hun achterkant naar boven.

Wanneer een speler op een kaart klikt, draait deze om en toont deze de afbeelding op de voorkant.

Spelers moeten kaarten omdraaien en proberen bijpassende kaarten te vinden. Als twee omdraaide kaarten hetzelfde patroon hebben, blijven ze open. Als ze niet overeenkomen, draaien ze weer om.

Bied feedback aan de spelers, zoals het aantal pogingen en een timer.

Het spel is voltooid wanneer alle kaarten zijn gevonden.

Voeg een scorebord toe om de beste tijden bij te houden.

Extra uitdagingen

Implementeer een timer en houd bij hoe lang de speler erover doet om het spel te voltooien.

Voeg geluidseffecten toe om de interactiviteit te vergroten.

Creëer verschillende niveaus van moeilijkheid door het aantal kaarten te verhogen en verschillende afbeeldingen te gebruiken.