I LOVE HUE

-TAMARA ZERAJIC-

* Postoje dva canvasa, **cnvMain** i **cnvIgra.** CnvMain je crna pozadina igrice, a cnvIgra je canvas na kom se prikazuju matrice, to jest tabele.
* Klase: **Kvadratic** i **Tabela.**
* Klasa **Kvadratic** sadrzi *rectangle, size, pin, r, g, b, c.* Sto sve opisuje jedan kvadratic u tabeli. I jedan ToString().
* Klasa **Tabela** sadrzi dve matrice kvadratica, *TacnuMatricu*(pocetna matrica kada je sve slozeno, potrebno za *Proveru*(), na kraju projekta, I Matricu. Metodu *Pin*() koja pinuje krajne kvadratice, na nepomerno, da bi bilo moguce resiti igricu. metoda *makeCorners*() koja postavlja coskove na odredjene boje. A size je velicina svakog kvadratica. Resfres() je metoda, koja se poziva u Zameni() i rifresuje matricu. Metoda Tabela() je najbitnija, u njoj se postavljaju boje cele tabele. Prvo ivice, a onda ujutrasnjost. I na kraju se sve to “zalepi” na canvas.
* U **Main-u** postoji *timer*, koji odbrojava na pocetku 3, 2, 1, pre nego sto se pojavi RandTabela u kojoj se vrsi promena kvadratica random. Takodje i provera, koja ako je tacna, ispisuje poruku. To jest ako se slozi tabela uspesno, dobicemo porukicu. sto jedna klasa, koja je potrebna da bi se labela ispisiala ispred tabele. Metodu Zamena() koja menja dva kvadratica.
* Poenta igre je sloziti tabelu po **nijansama**. :)