Acceptatiecriteria

1. Alle designs zijn gerealiseerd(de designs van de kaarten en pagina’s in de github).

2. De applicatie voldoet aan de eisen van het memory spel volgens de handleiding.

Handleiding eisen:

**Het speelveld bestaat uit 16 memory kaarten, deze zijn als 4 bij 4 kaarten zichtbaar;**

**De achterkant van de kaarten mag zelf gekozen worden.**

**De voorkant van de kaarten mag zelf gekozen worden;**

**Het scherm moet dynamisch (form onload) opgebouwd worden (niet 16 kaarten vooraf op het windows form plaatsen), maar eerst een hoofdmenu o.i.d;**

**Memory moet met 2 spelers gespeeld kunnen worden, beide spelers zijn ‘mens’ en spelen op hetzelfde bord/scherm (geen meerdere geopende instanties van het memory spel);**

**Bij het starten van het spel ziet de speler alle kaarten ‘op de kop’ in een 4 bij 4 matrix;**

**De spelers kunnen hun namen ingeven in het scherm;**

**Er moet een knop zijn om het spel te resetten (herstarten).**

**Wanneer het spel is afgelopen, moeten de scores en namen van beide spelers worden opgeslagen en of de speler heeft verloren of gewonnen.**

**Vanuit het hoofdmenu moet er genavigeerd kunnen worden naar een pagina waar de highscores op te zien zijn**

**De huidige status van het spel moet worden vastgelegd in het tekstbestand ‘memory.sav’ (het spel wordt als het ware bevroren). De volgende aspecten van het spel moeten worden vastgelegd: statusvan de 16 kaarten, namen van de spelers, scores van de spelers, welke speler aan de beurt is;**

**Terug laden van de opgeslagen bevroren status van het spel. Bij het terug laden van de bevroren status worden de kaarten teruggezet, de namen ingevuld, de scoresingevuld en welke speler aan de beurt was.**

**De grote van het speelveld aanpassen.**

**Muziek**

**Meerdere thema’s**

3. Het memory spel speelt volgens de regels van <http://www.anderspel.nl/memory.html>:

Memory wordt gespeeld in de richting van de klok.  
In zijn beurt draait de speler een kaartje naar keuze open. Vervolgens draait hij een tweede kaartje open. Als de afbeeldingen op beide kaartjes gelijk zijn (of een bij elkaar horend paar vormen), dan neemt de speler de twee kaartjes en legt deze voor zich neer. Vervolgens is hij nog een keer aan de beurt, tot hij twee kaartjes heeft opengedraaid, die geen paar vormen. De twee openliggende kaartjes worden weer gedekt op hun plaats terug gelegd. Nu gaat de beurt naar de volgende speler.

4. De opdrachtgever is akkoord gegaan met ons ontwerp en eindresultaat.