

# MUISTIPELI – Käyttöohjeet pelaajalle ja ylläpitäjälle

## 1. Kuinka pelata?

Tarkista, että Muistipeli.jar -tiedosto on samassa kansiossa kuin Muistipelissä käytettävät kuvat.

Käynnistä Muistipeli terminaalissa komennolla

```
> java -jar Muistipeli.jar
```

Nauti pelistä!

## 2. Ohjeita ylläpitäjälle

Kuvien lisääminen Muistipeliin:

Valitse kuvat, jotka haluat lisätä. Ota huomioon, että kuvien käytön julkisesti täytyy olla sallittu. (Helpoimmalla pääset, kun käytät itse ottamiasi kuvia.) Kuvien oletuskoko on 765x507 px. Mikäli kuva on isompi, ainoastaan edellämainitun kokoinen osa siitä näkyy. Kokeile skaalata kuvia.

Kun kuvat ovat valmiita lisättäviksi, lisää niiden tiedostonimet kuvat.txt -tiedostoon. Yksi nimi per rivi. Lisää kuvat Muistipeli -kansioon.

Muuta Pelilauta-luokan arvoKuvat-metodi arpomaan pelissä käytettävät kuvat oikeasta määrästä kuvia. Oletusarvoisesti kuvia on 21. Muuta tämä arvo vastaamaan käyttämiesi kuvien yhteismäärää.

```
public void arvoKuvat(Integer vaikeus) throws Exception {  
  
    kuvienNumerotListassa = new ArrayList<Integer>();  
    kuvienNumerotListassa = arvoNumerot(korttienMaara, 21);  
  
    System.out.println(kuvienNumerotListassa.toString());  
}
```