**Memory Game**

**Enunciado:**

Se (1) recibe una matriz de imágenes de tipo n\*n, (2) que inicialmente esté disponible en la vista de manera oculta en celdas (i, j), (3) para poder ser presentada, al momento de recibir una petición del usuario en un máximo de dos celdas. (4) Si las imágenes en cada una de estas celdas coinciden las mismas quedan mostradas en la pantalla. (5) En caso contrario vuelven a su estado inicial y se sigue el proceso de selección hasta que se (6) seleccionan todas las celdas.

**Algoritmo:**

*Algoritmo Memory Game*

*Inicio*

Crear matriz

Llenar celdas de la matriz con imágenes

Ocultar imágenes en la vista

Recibir selección de celdas en un máximo de dos celdas

Mostrar imágenes en la vista, de las celdas seleccionadas por el usuario

Si las imágenes de las celdas seleccionas son iguales

Dejar mostradas las imágenes en la vista

Si no

Vuelve las celdas a su estado inicial

Sigue el proceso de selección de las celdas hasta que todas estén mostradas

*Fin*

*Algoritmo memory\_game*

*Inicio*

Matriz n\*n

Celdas (i, j)

Asignar imagen a celdas(I, j)

Id, nombre, body(imagen)

Seleccionar celdas, máximo dos

Mostrar body en la vista celda1

Mostrar body en la vista celda2

Comparar id celda1 y id celda2

Si coinciden celda1 y celda2

Deja body en la vista

Si no

Vuelve celda1 y celda2 estado inicial

Seleccionar celdas

*Fin*