**Requirements** (“eisen van de klant”):

* Een memory-game in een Windows Forms applicatie.
* De speler gaat steeds op zoek naar 2 dezelfde afbeeldingen.
* ‘Pool’ van afbeeldingen
* Variabele roostergrootte (afhankelijk van moeilijkheidsgraad)
  + b.v. 2x4 : 4 afbeeldingen
  + 8x8: 32 afbeeldingen
  + ...
* Willekeurige afbeeldingspositie
* … (de klant weet vaak niet wat hij nog wil, tot hij een eerste resultaat terug krijgt)

**Use-cases**:

* De speler begint een nieuw spel
  + De speler kiest een moeilijkheidsgraad
* De speler kiest 2 verschillende afbeeldingen
* De speler kiest 2 dezelfde afbeeldingen
* De speler krijgt een score (aantal beurten, tijd, …)

**Analyse:**

**Implementatie:**

**Testen:**