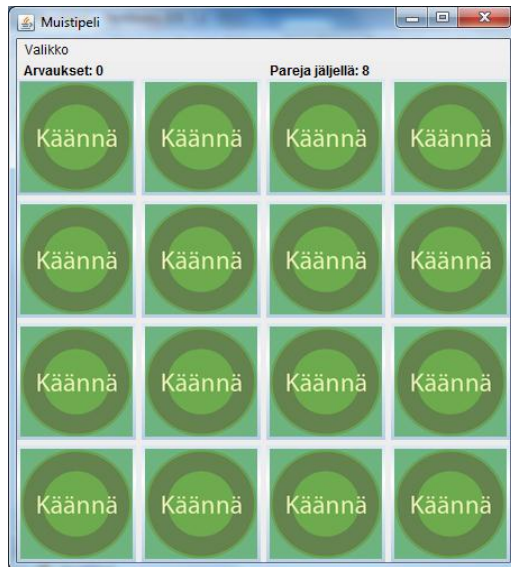


Käyttöohje

Muistipelissä on tarkoituksena löytää liikennemerkkipareja kolmesta eri liikennemerkkiryhmästä. Näitä ryhmiä ovat kielto-, määräys- ja varoitusmerkit. Oletusarvona on kieltomerkkien ryhmä (käyttöohjeessa käytetään esimerkkinä tätä ryhmää).

1. Käynnistä peli tuplaklikkaamalla pelin kuvaketta (Muistipeli.jar). Kun peli on käynnistynyt, näet 4x4 –korttia kokoisen pelialueen. Korttien keskenään samannäköiset selkäpuolet ovat nyt näkyvissä.



Lähtötilanne. Peli on käynnistynyt ja kuvat käännetty piiloon (selkäpuolet näkyvissä)

2. Tehtävänä on löytää kahdeksan liikennemerkkiparia. Klikkaa haluamaasi korttia (hiiren vasemmalla painikkeella) jolloin se kääntyy näkyviin. Klikkaa sen jälkeen jotain muuta korttia (jos painat samaa korttia uudelleen, huomaat ettei tapahdu mitään). Nyt sinulla on kaksi korttia näkyvissä, kortit ovat näkyvissä yhden sekunnin ajan.



Kahta korttia on klikattu (Arvaukset: 2) ja ne ovat tulleet näkyviin. Kortit eivät ole keskenään samanlaiset, joten ne kääntyvät yhden sekunnin jälkeen piiloon.

3. Paina mieleesi korttien paikat ja sisältö. Mikäli kortit ovat keskenään samanlaiset, ne jäävät näkyviin ja voit jatkaa peliä klikkaamalla jotain uutta korttia. Mikäli ne ovat keskenään erilaiset, ne kääntyvät takaisin ja säilyvät entisillä paikoillaan.
4. Jatka vastaavalla tavalla kunnes olet löytänyt kaikki korttiparit. Ratkaistuasi pelin (kun kaikki korttiparit on löydetty) saat tiedon kuinka monta arvausta käytit.

Pelin aikana näkyy korttien yläpuolella olevissa tekstikentissä tieto siitä kuinka monta arvausta olet käyttänyt (yksi arvaus on aina kaksi peräkkäistä eri korttien klikkausta, kolmas klikkaus aloittaa seuraavan parin arvaamisen jne.) ja kuinka monta paria on vielä löydettävänä.

5. Mikäli haluat vaihtaa liikennemerkkilajia kesken käynnissä olevan pelin, valitse valikosta haluamasi merkkilaji. Tällöin peli alkaa alusta ja pelissä käytettävät liikennemerkit vaihtuvat, luonnollisesti samalla merkkien paikat arvotaan uudelleen. Vastaavasti jos haluat aloittaa käynnissä olevan pelin alusta, valitse valikosta "Uusi peli". Tällöin merkkilaji säilyy ennallaan, mutta merkkien paikat arvotaan uudelleen.



Eri merkkiryhmillä on erilainen taustakuva, joka muistuttaa merkkiryhmän symboliikkaa.

6. Pelissä toimivat myös seuraavat **näppäinkomennot**:
 - <CTRL + N> = Uusi peli
 - <CTRL + Q> = Lopeta peli
 - <ALT> = Pääset valikkoon, sen jälkeen voit siirtyä nuolipainikkeilla (kursoreilla) valikossa haluamaasi kohtaan. Hyväksy valitsemasi vaihtoehto <ENTER> -painikkeella.
 - <TAB> = Korttivalinta siirtyy pykälän eteenpäin
 - <SPACE> = Kortti kääntyy (valittu kortti)