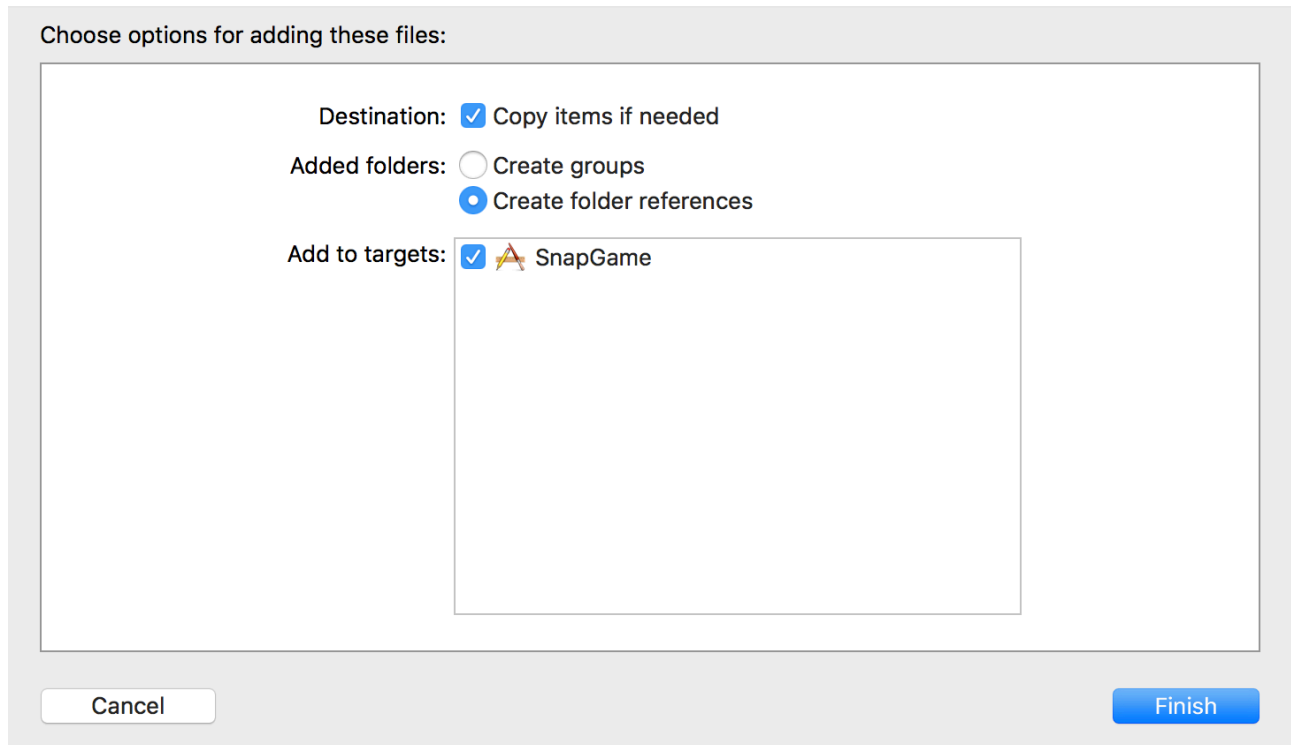
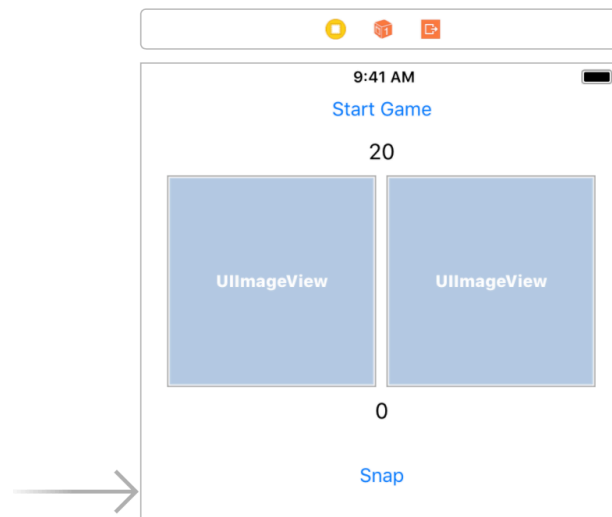


# Игра SNAP

Добавим 6 картинок в приложение.



Добавляем на экран кнопку - «Start Game», Label - таймер, и два UIImageView, Label - счет, кнопка Snap



Переходим в системный редактор и переключаемся на h-файл и определяем переменные:

```
@interface ViewController : UIViewController {  
  
    NSTimer *timer;  
    int timerInt;  
  
    NSTimer *imageUpdate;  
    int scoreInt;  
}
```

Добавляем Outlet:

```
@property (weak, nonatomic) IBOutlet UIImageView *imageView1;
@property (weak, nonatomic) IBOutlet UIImageView *imageView2;
@property (weak, nonatomic) IBOutlet UILabel *timeLabel;
@property (weak, nonatomic) IBOutlet UILabel *scoreLabel;
@property (weak, nonatomic) IBOutlet UIButton *startOutlet;
@property (weak, nonatomic) IBOutlet UIButton *snapOutlet;
```

Добавляем Action:

```
- (IBAction)startGame:(id)sender;
- (IBAction)snap:(id)sender;
```

Переходим к редактированию m-файла:

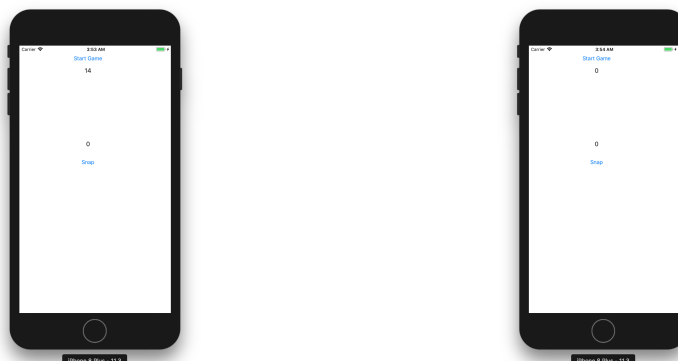
```
- (void)viewDidLoad {
    [super viewDidLoad];
    scoreInt = 0;
    timerInt = 20;
}
```

Добавляем обработчик старта игры

```
- (IBAction)startGame:(id)sender {
    if(scoreInt == 0){
        timer = [NSTimer scheduledTimerWithTimeInterval:1.0 target:self selector:@selector(timerUpdate) userInfo:nil repeats:YES];
    }
}

-(void)timerUpdate {
    timerInt -= 1;
    self.timeLabel.text = [NSString stringWithFormat:@"%i", timerInt];
    if(timerInt == 0) {
        [timer invalidate];
    }
}
```

Запустим приложение, чтобы убедиться в корректном обновлении таймера игры. Если все было сделано правильно, то таймер будет уменьшаться каждую секунду и дойдя до 0 - останавливается:



Добавим в код условие, пока игра не началась, кнопку Snap не видно.

```
- (void)viewDidLoad {
    [super viewDidLoad];
    scoreInt = 0;
    timerInt = 20;
    self.snapOutlet.enabled = NO;
}
```

И в обработчик старта игры:

```
- (IBAction)startGame:(id)sender {
    if(scoreInt == 0){
        timer = [NSTimer scheduledTimerWithTimeInterval:1.0 target:self selector:@selector(timerUpdate) userInfo:nil repeats:YES];
        self.snapOutlet.enabled = YES;
        self.startOutlet.enabled = NO;
    }
}
```

Меняем видимость кнопок по завершению игры:

```
-(void)timerUpdate {
    timerInt -= 1;
    self.timeLabel.text = [NSString stringWithFormat:@"%i", timerInt];
    if(timerInt == 0) {
        [timer invalidate];

        self.snapOutlet.enabled = NO;
        self.startOutlet.enabled = YES;
    }
}
```

Кнопку старта надо заменить на рестарт:

```
-(void)timerUpdate {
    timerInt -= 1;
    self.timeLabel.text = [NSString stringWithFormat:@"%i", timerInt];
    if(timerInt == 0) {
        [timer invalidate];

        self.snapOutlet.enabled = NO;
        self.startOutlet.enabled = YES;

        [self.startOutlet setTitle:@"Restart Game" forState:UIControlStateNormal];
    }
}
```

В функции старта игры добавляем обработку ситуации перезапуска игры:

```
- (IBAction)startGame:(id)sender {
    if(scoreInt == 0){
        timer = [NSTimer scheduledTimerWithTimeInterval:1.0 target:self selector:@selector(timerUpdate) userInfo:nil repeats:YES];
        self.snapOutlet.enabled = YES;
        self.startOutlet.enabled = NO;
    }

    if (timerInt == 0){
        timerInt = 20;
        scoreInt = 0;

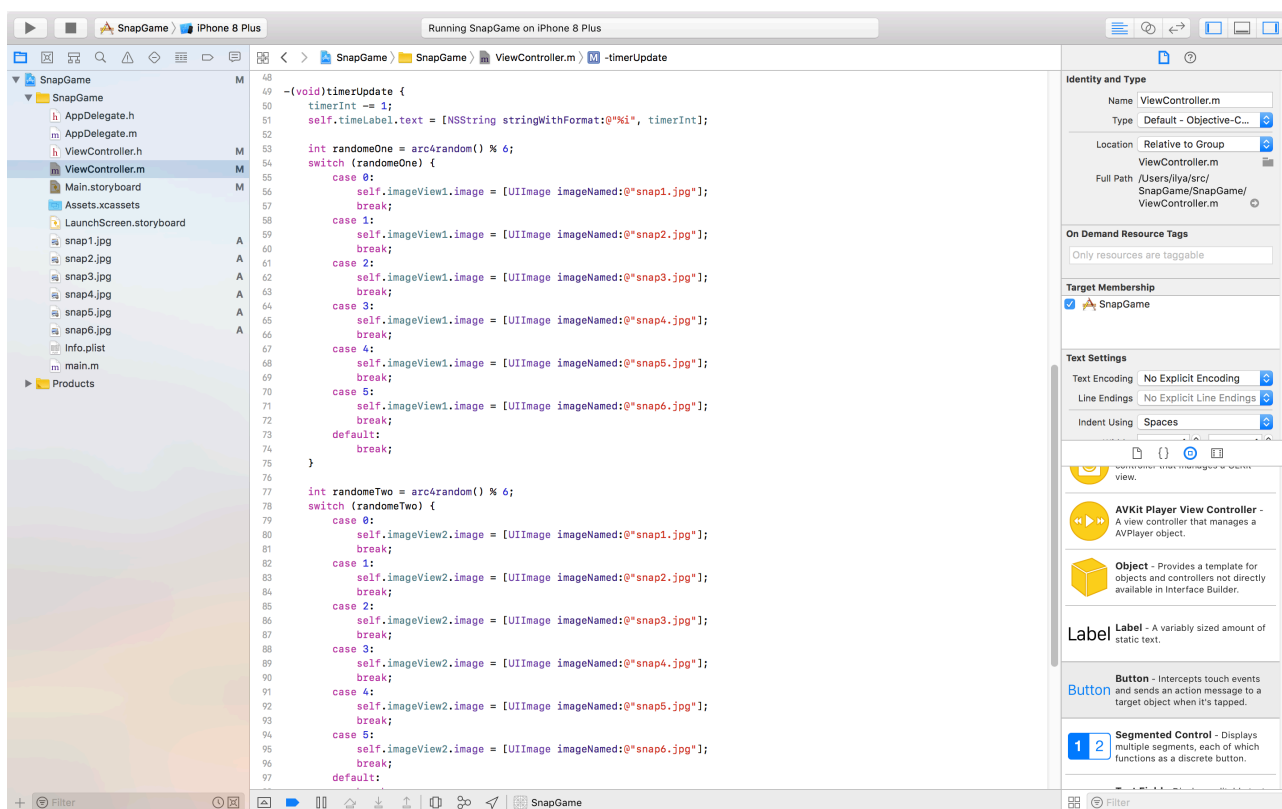
        self.timeLabel.text = [NSString stringWithFormat:@"%i", timerInt];
        self.scoreLabel.text = [NSString stringWithFormat:@"%i", scoreInt];

        [self.startOutlet setTitle:@"Start Game" forState:UIControlStateNormal];
    }
}
```

Напишем обработчик нажатия кнопки Snap

```
- (IBAction)snap:(id)sender {
    scoreInt += 1;
    self.scoreLabel.text = [NSString stringWithFormat:@"%i", scoreInt];
}
```

Добавим случайное появление карт на экране  
Тот же код добавляем для второй карты

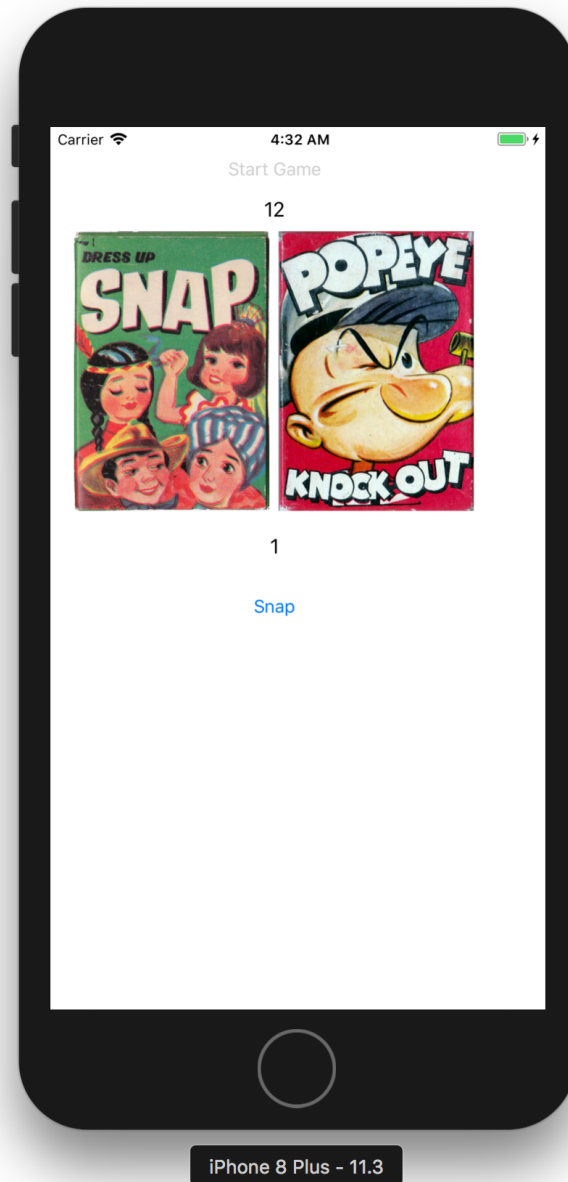


Запускаем приложение и проверяем, смену картинок.

Теперь добавим код сравнения двух картинок при нажатии на кнопку Snap.

```
- (IBAction)snap:(id)sender {  
    if([self.imageView1.image isEqual:self.imageView2.image]) {  
        scoreInt += 1;  
    } else {  
        scoreInt -= 1;  
    }  
    self.scoreLabel.text = [NSString stringWithFormat:@"%i", scoreInt];  
}
```

Запускаем игру и проверяем работоспособность



Поздравляем, вы разработали интересную игру с использованием изображений!