**Noolemäng**

Olen Pärnu Sütevaka Humanitaargümnaasiumi õpilane Karel Paan, oma programmeerimise lõputööks valisin noolemängu.

Valisin just selle mängu, sest arvasin, et igavusest oleks lahe midagi ekraani peal klikkida.

Mängu ennast on lihtne mängida, alguses on menüü ja lõpus küsimus, kas soovitakse lahkuda või uuesti mängida. Mängu eesmärk on märklauale 10 korda pihta saada.

Mängu loomine raskusi ei valmistanud, kuna kasutasin peamiselt tundides õpitud materjale, soovisin juurde lisada ka ajalise määruse, mille abil oleks mäng lahedam olnud, kuid see ei tulnud välja.

Lugupidamisega,

Karel Paan

