

AIHEEN KUVAUS

Aihe: muistipel

Kuvaus: pelilauta muodostuu nappuloista, joiden alla on symboli. Pelaaja kääntää kierroksella kaksi nappulaa, ja yrittää muistelemalla edellisellä kierroksella näkemiään kääntöjä löytää kaksi samaa nappulaa. Pelia voi pelata yksin tai parin kanssa. Pelin koon saa päättää järjestelmän tarjoamista vaihtoehtoista.

Käyttäjät: pelaaja ja mahdollinen vastapelaaja

Pelaajan toiminnot:

- pelaajien määränpäättäminen
 - määränpäättäminen on oltava joko 1 tai 2
- pelin koon päättäminen
- nappulan kääntäminen
 - tapahtuu täsmälleen kaksi kertaa joka kierroksella

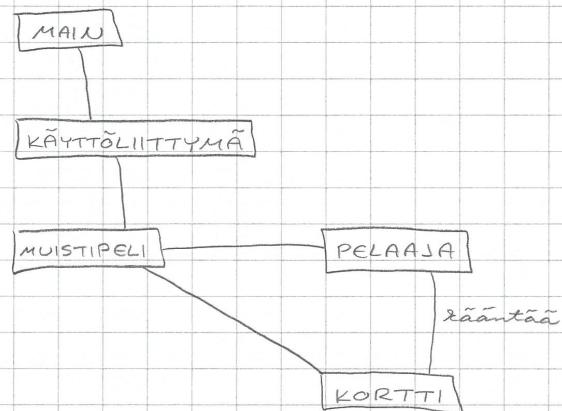
AIHEEN RAKENNE

Pelin aloittaessa käyttöliittymä luo uuden pelin ja ajastimen. Tämän jälkeen kysytään pelaajien lukumäärä, vaihtoehtoina yksin- ja kaksinpeli. Jos pelaajia on kaksi, kysytään haluaako käyttäjä nimetä pelaajat. Jos pelaajat nimetään, niin niiden molempien nimiä kysytään. Jos pelaajia ei nimetä, niin niiden nimiksi laitetaan P1 ja P2. Tämän jälkeen kysytään korttiparien määrä. Määränpäättäminen on oltava kokonaisluku väliltä [1, 180]. Jos vastaus ei ole tällainen, määränpäättäminen yhä uudestaan niin kauan kunnes vastaus on oikeanlaatuinen.

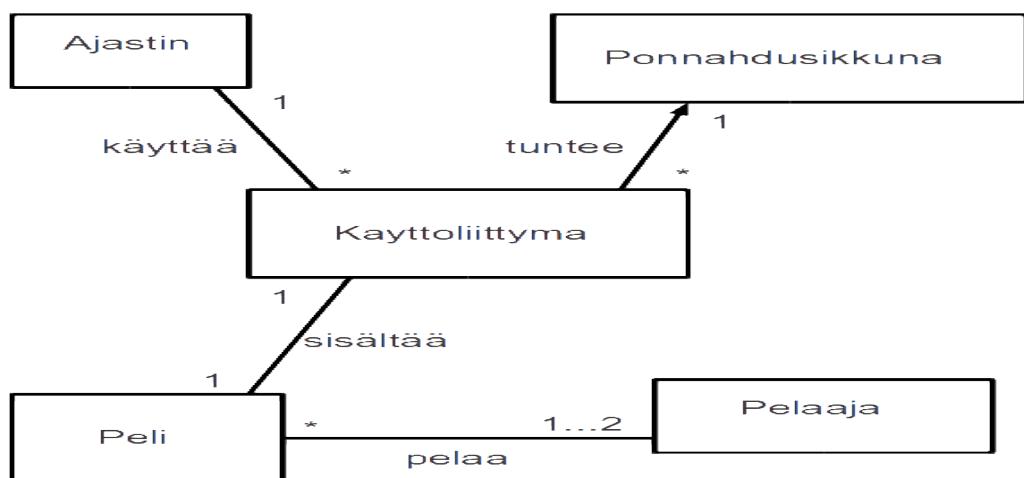
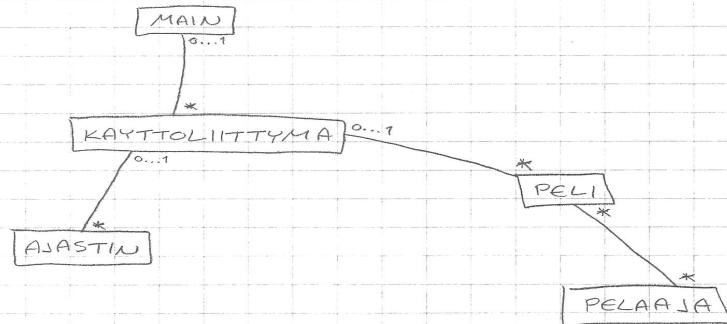
Tämän jälkeen ohjelma tekee kortit, tekee niille arvot ja sekoittaa arvot, tekee muut napit (lopetus, uusi peli, uusi taso) ja tulostaulut. Jos pelaajia on kaksi, tehdään taulut myös nimille. Tämän jälkeen asetetaan kortit pelilaudalle. Pelilaudan rivien määriä riippuu korttien määristä. Sitten asetetaan muut napit, tulos- ja mahdolliset nimitaulut pelilaudalle. Viimeiseksi vielä laitetaan pelin otsikkoon, kumman pelaajan vuoro on, jos pelataan kaksinpeliä. Tämä kaikki nähdään sekvenssikaaviosta. Pelin luominen (3 sivua). Tämän jälkeen aletaan pelata.

Pelaaja painaa nappia, eli kääntää korttia. Jos käännetty kortti oli vuoron ensimmäinen kortti, niin se käännetään, eli kortin arvo laitetaan tekstiksi korttiin. Jos tämän jälkeen painetaan samaa korttia, mitään ei tapahdu. Kun painetaan jotain toista korttia, niin se käännetään kanssa, ja tarkastetaan ovatko näiden käännettyjen korttien arvot samoja. Pelaajana olevan pelaajan yritykset kasvavat yhdellä, ja myös löydettyjen parien määriä kasvaa yhdellä, jos kortit olivat pari, ja pelaajien vuoro vaihtuu jos pelataan kaksinpeliä. Tässä kohdassa laitetaan ajastin pääälle 0,35 sekunniksi, jonka jälkeen kortit joko piilotetaan jos ne olivat pari, tai käännetään takaisin alaspäin, jos ne eivät olleet pari. Ajastimen käydessä ei voi kääntää muita kortteja. Sitten tarkastetaan pelaajien tulokset ja päivitetään ne pelilaudalle. Tämän jälkeen vielä vaihdetaan pelaajien vuoroa, jos pelataan kaksinpeliä, ja jos pelilaudalla ei ole enää kortteja näkyvissä, niin otsikoksi pistetään tieto siitä, kuka voitti vai tuliko tasapeli. Tämä nähdään sekvenssikaaviossa 2 kortin kääntäminen (5 sivua).

Oyjelman ratenteen kuraaminen
Maiju Ferola
LUOKKAKAAVIO VIIKKO 2 & 3



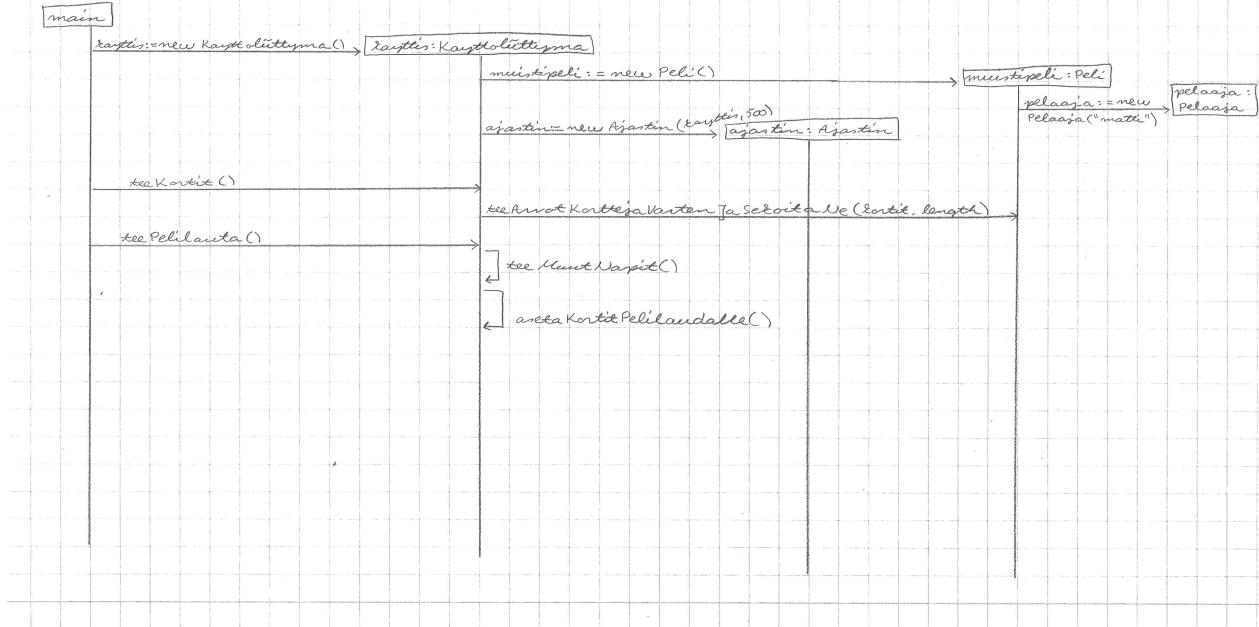
MAJU GEROLA
LUOKKAKAAVIO VIKKO 4 & 5
OHJ. HARJOITUSTYÖ



PELIN LUOMINEN

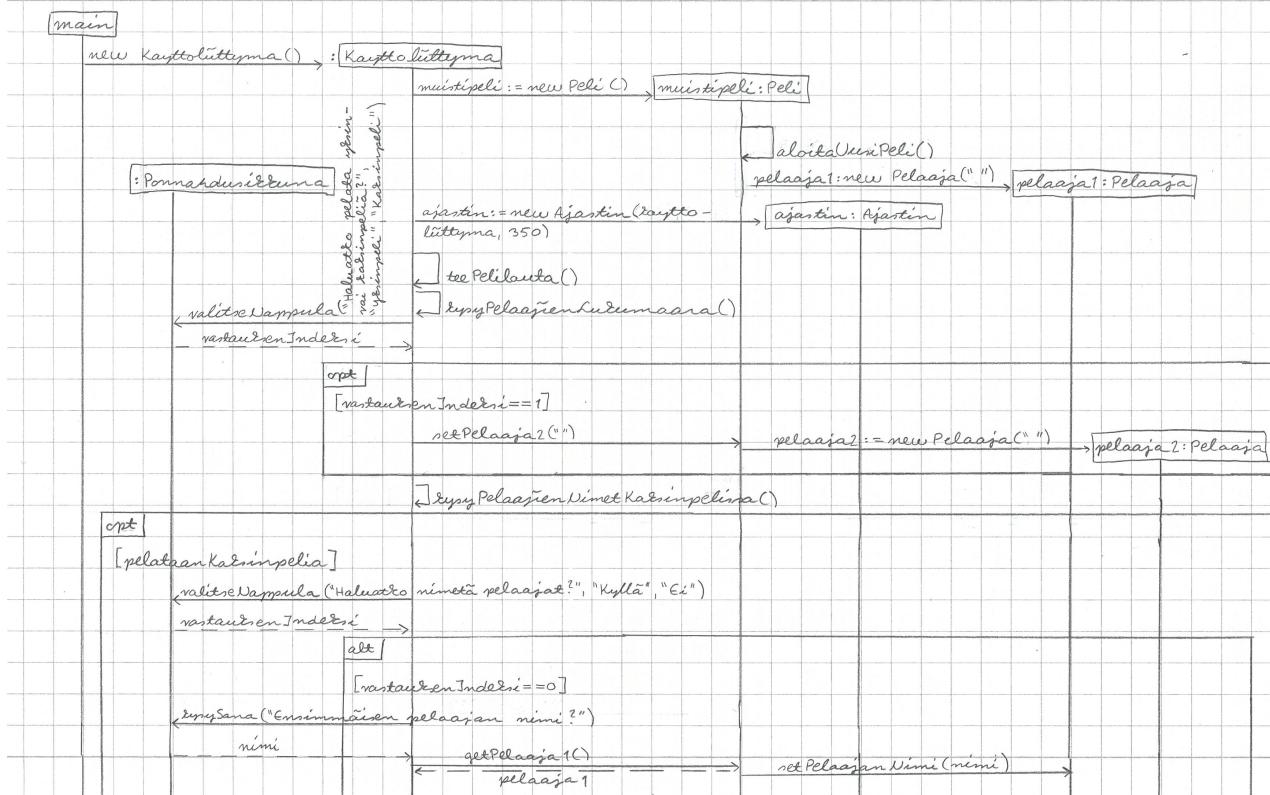
(sen sein kaavioita, vaidoin ajastimen luominen paikalla, jälmarva se on vielä vanhana paikassa, tarka en etteivät vaikka sitä vielä)

VIIKKO 3&4



VIIKKO 5&6

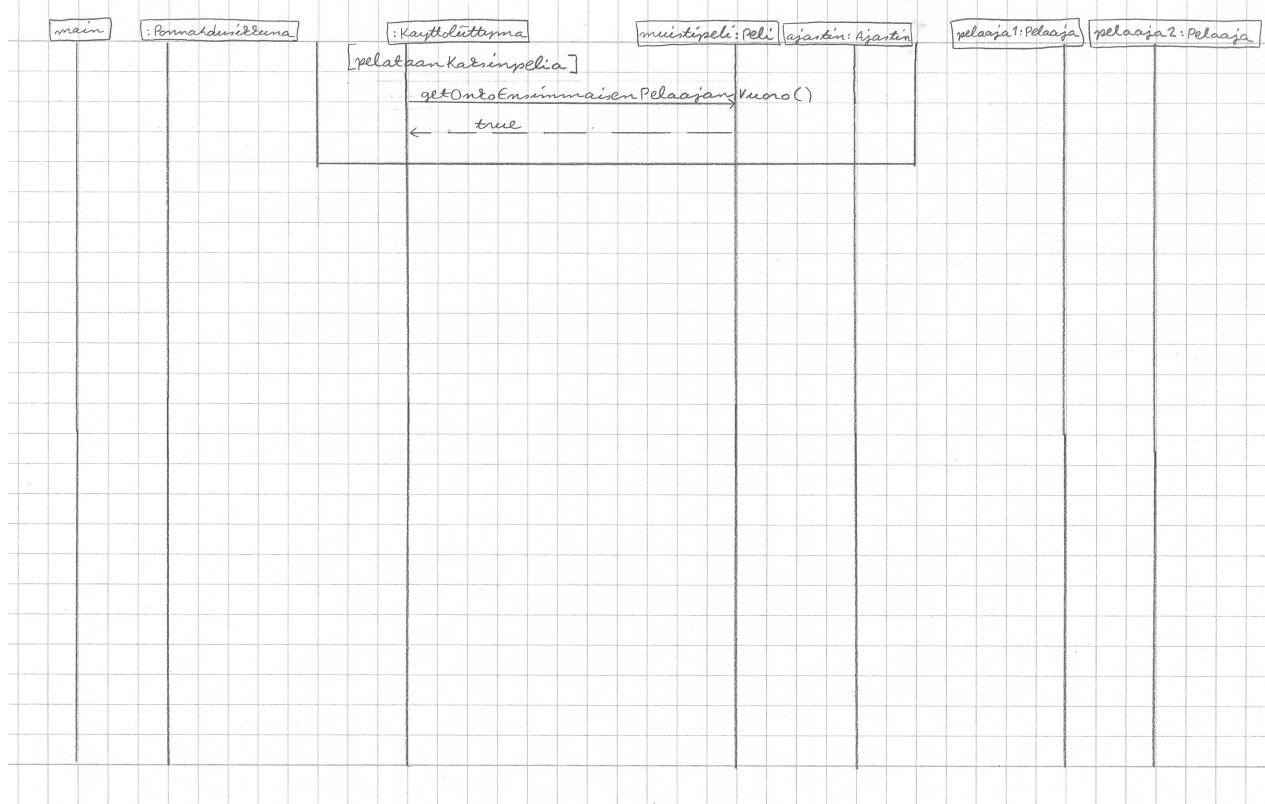
PELIN LUOMINEN OSA 1/3



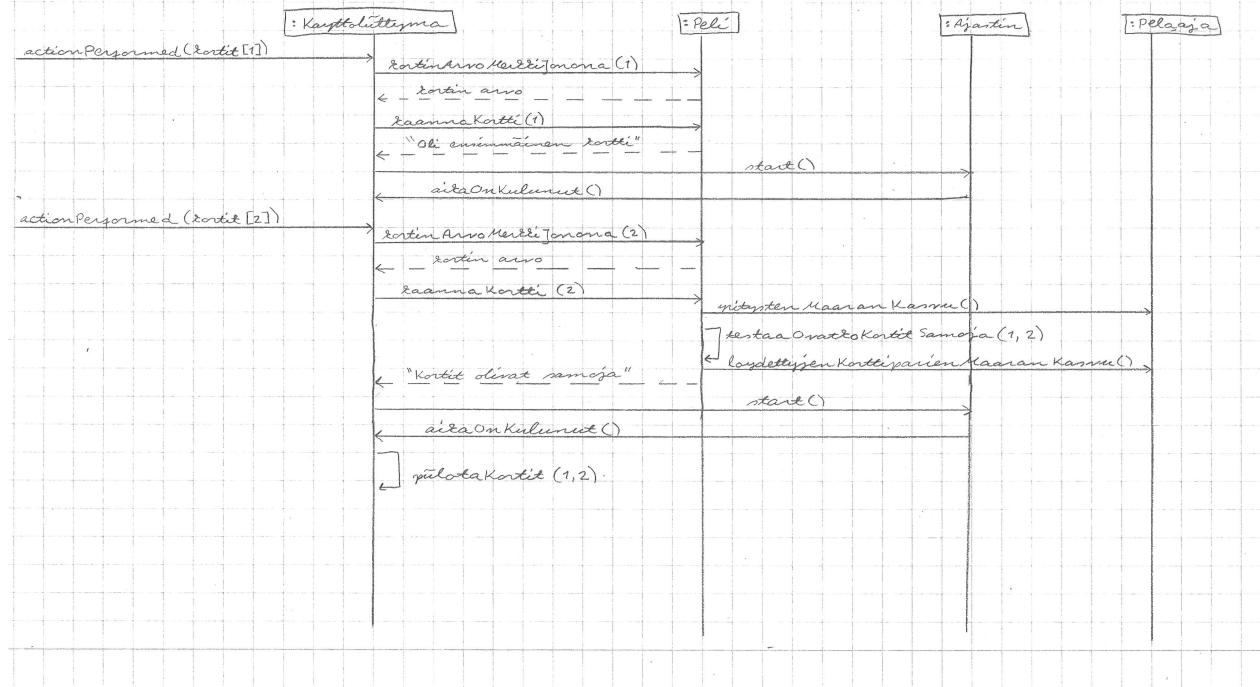
PELIN LUOMINEN 2/3



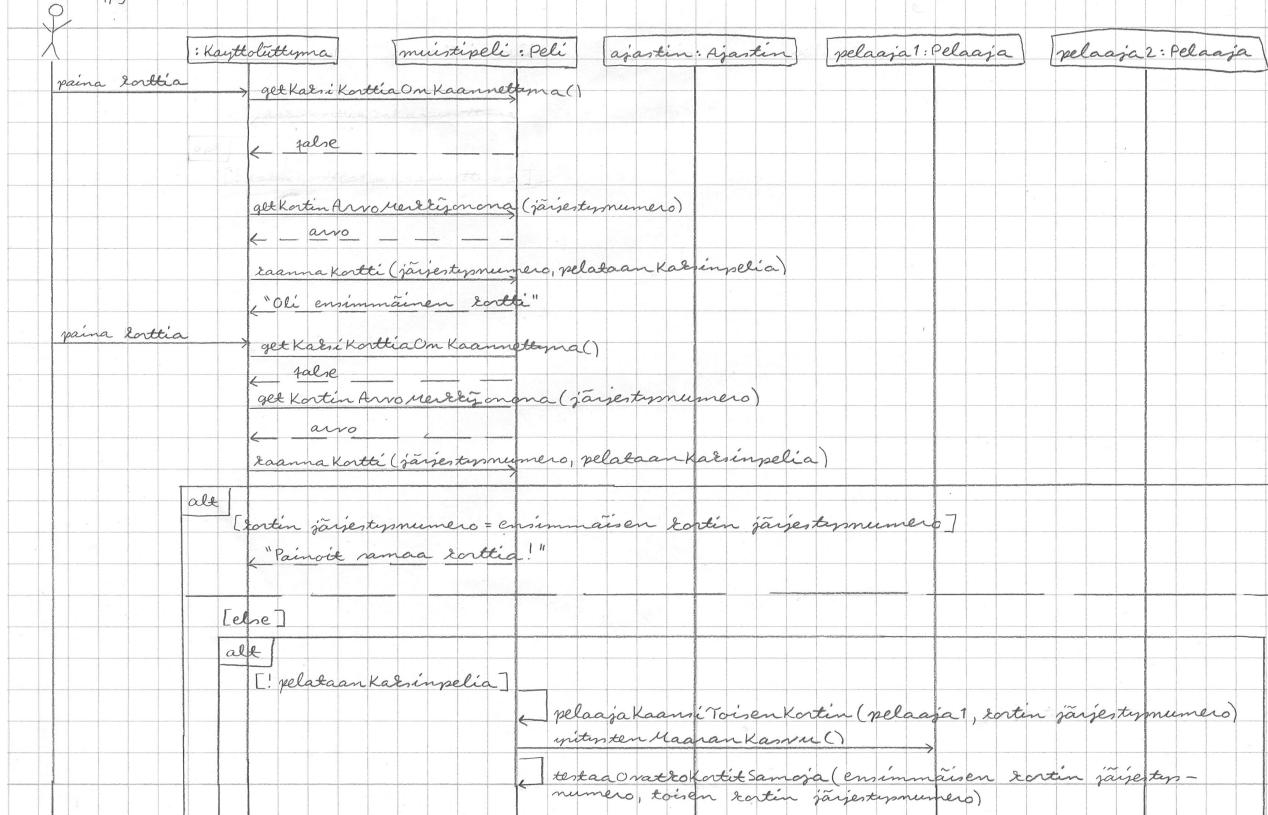
PELIN LUOMINEN 3/3



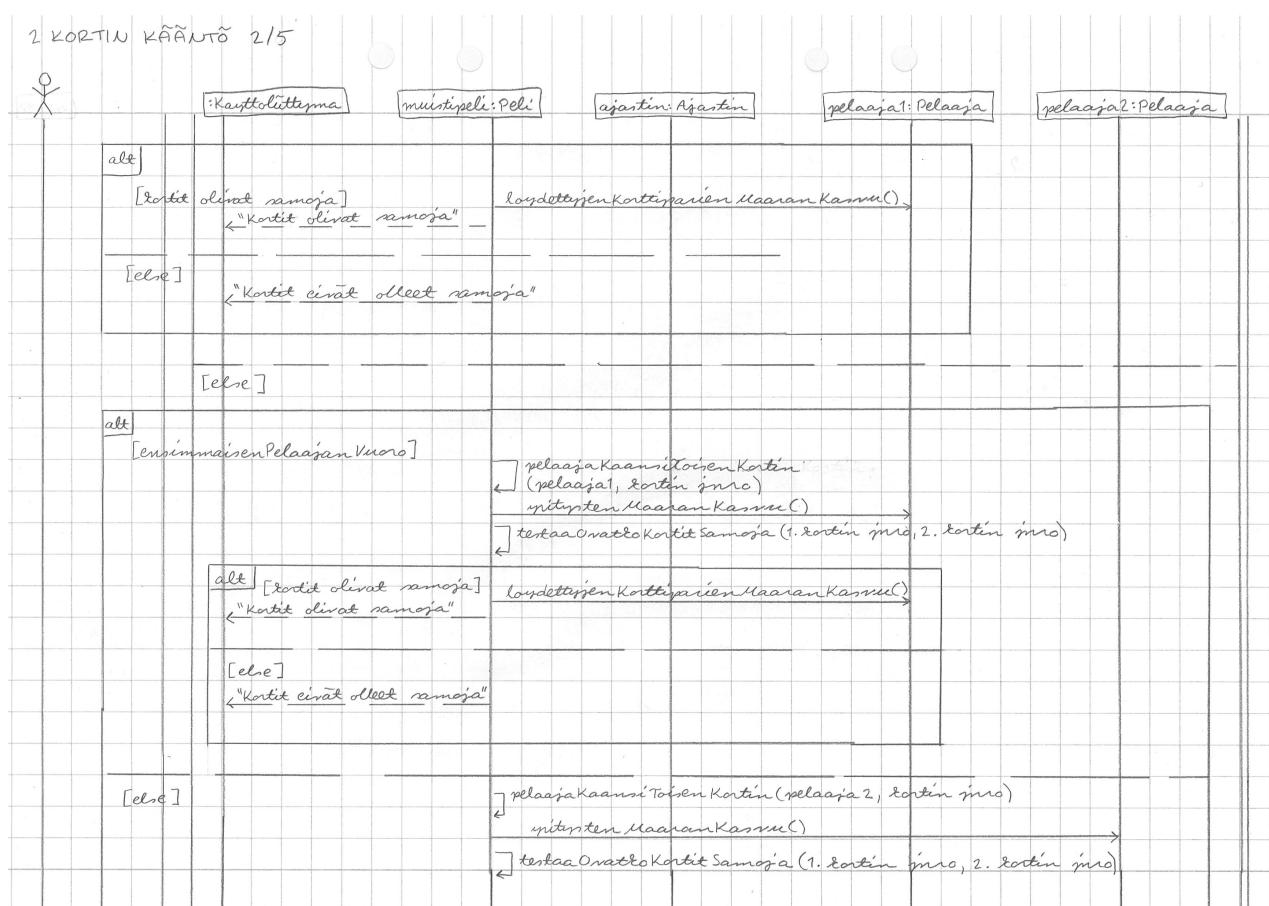
2 KORTTIA KÄÄNTÄÄN
 & NE OVAT PARI
 VIIKKO 3 & 4



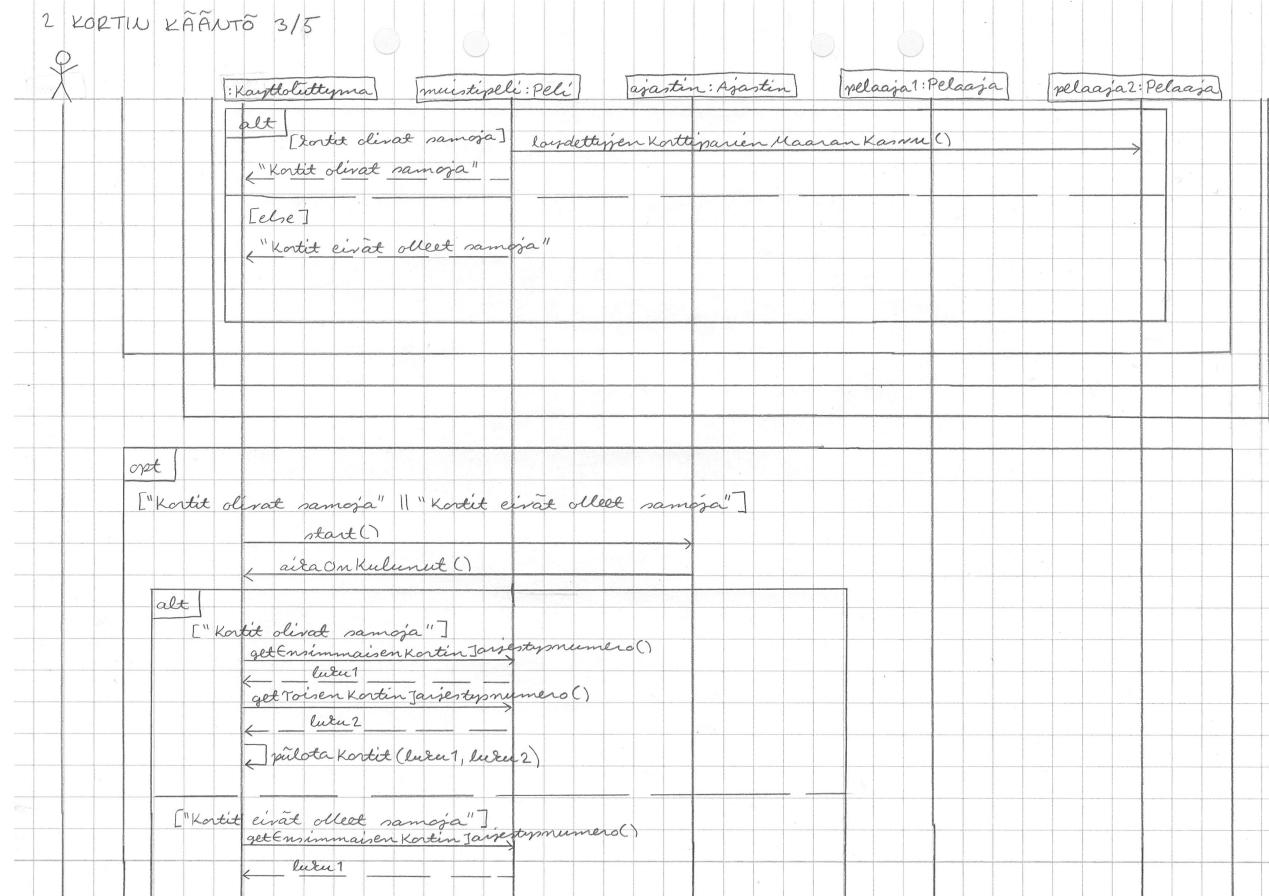
KAHDEN KORTIN
 KÄÄNTÄMINEN, VIIKKO 6
 1/5



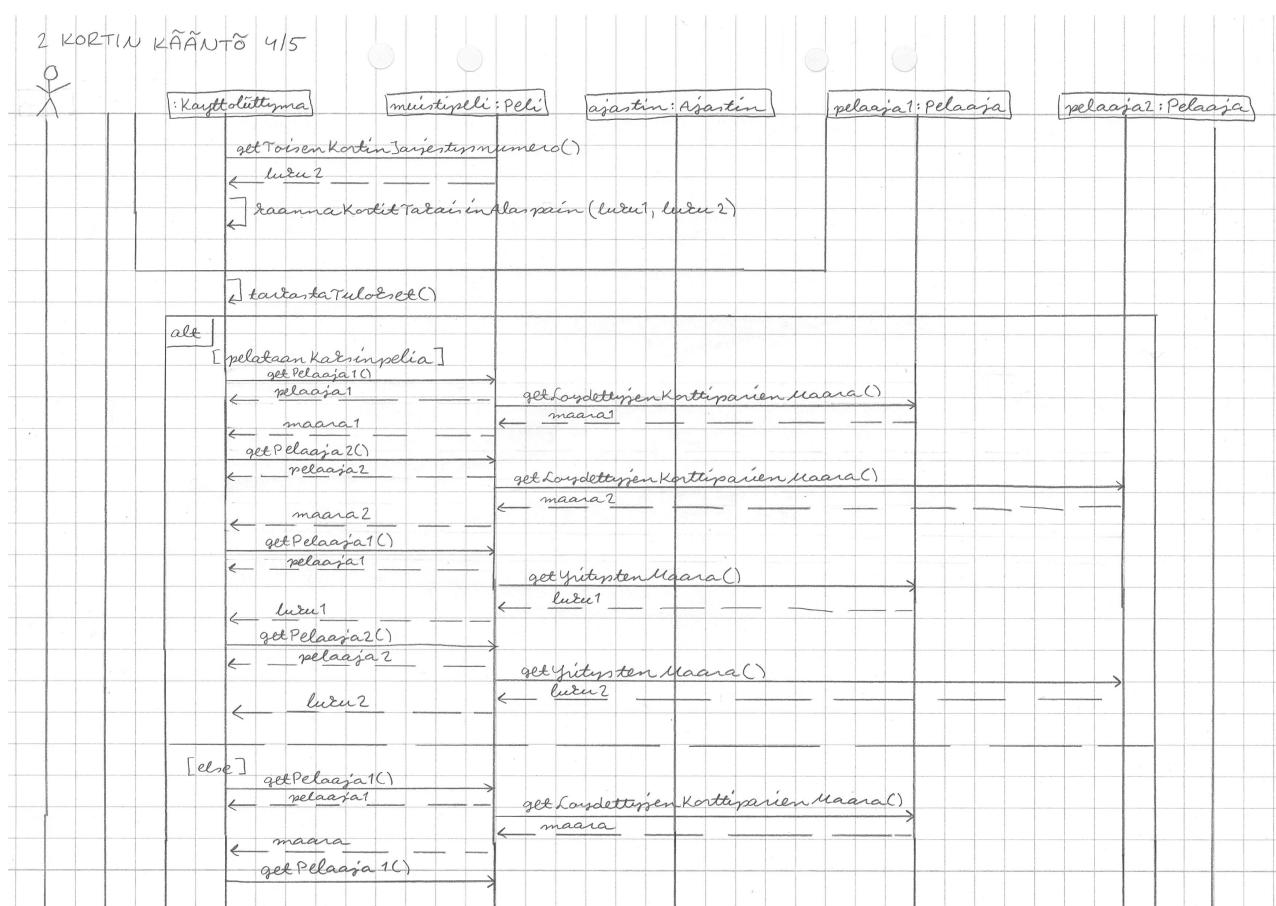
2 KORTIN KÄÄNTÖ 2/5



2 KORTTU KÄÄNTÖ 3/5



2 KORTIN KÄÄNTÖ 4/5



2 KORTIN KÄÄNTÖ 5/5

