

## **Projekt Memory**

Michał Szachniewicz

Projekt Memory można podzielić na następujące podproblemy:

1. Generowanie planszy,
2. dynamiczna rozgrywka.

By wygenerować plansze, wystarczy wybrać sobie dowolny ciąg obrazków (takich, że każdy powtarza się dwa razy), następnie wpisać go losowo do tablicy, po czym taką tablicę wyświetlić.

Z kolei rozgrywka powinna wyglądać w następujący sposób. Obaj gracze wykonują na zmianę ruchy, a każdy ruch polega na wybraniu 2 pól które gracz chce odsłonić. Jeśli gracz trafił w 2 pola o tych samych obrazkach, pola powinny zniknąć z planszy, a graczowi powinien zostać przyznany punkt. Jeśli natomiast wybrane pola różnią się, to obaj gracze mają chwilę czasu na ich obejrzenie, a następnie pola wracają na swoje miejsca na planszy. Gra kończy się gdy na planszy nie pozostanie żadne pole.