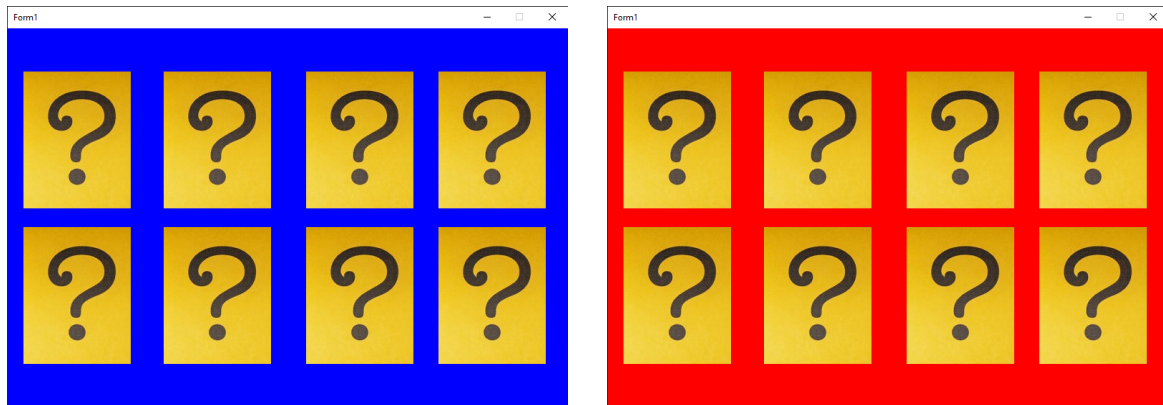


Analisi Funzionale

Mattia Zanini 4F

All'avvio il programma crea un array i cui valori vengono assegnati prelevando randomicamente valori da un array inizializzato e viene scelta, sempre in modo randomico, il giocatore che deve iniziare, lo sfondo sarà rosso se tocca al giocatore 2, sarà invece blu per il giocatore 1.

Non è possibile ridimensionare la grandezza della finestra e da quest'ultima è stato anche disattivato il tasto `maximize`. La schermata del gioco presenta 8 picturebox con un'immagine iniziale.



Al click di una di queste picturebox, viene rivelata l'immagine della carta, nel momento in cui il giocatore ne clicca altra (la seconda carta dopo aver iniziato il gioco o aver completato una coppia) viene mostrata anche quest'ultima, però nel caso in cui le due scelte non formino una coppia, dopo un periodo di 0,5 secondi, le carte vengono coperte nuovamente e tocca all'altro giocatore, ma se invece le due carte formano una coppia, restano scoperte e il giocatore corrente può continuare la partita.

Il gioco si conclude quando tutte e 4 le coppie vengono svelate, quando ciò succede, viene mostrato un messagebox che mostra il vincitore e il bottone `"Rimescola"` diventa visibile e permette ai giocatori di ricominciare il gioco.

