



Практически проект за курс “Core C++”

Тема 4. Разработка на игра “Запомни Картите”

1. Параметри на играта

- Тип на играта - Запомни картите.
- Карти - 52
- Залог на игра - 5 кредита. Всички печалби ще се разглеждат в кредити.

2. Правила на играта

- Играе се от един играч. Играта е организирана на нива. Играчът вижда за кратко определен брой карти пред себе си. Картите се затварят и играчът трябва да отвори еднаквите карти.
- В следващо ниво се преминава само ако текущото е изиграно успешно – отворени са всички карти за малко време.
- Играчът играе дадено ниво докато не постигне резултат позволяващ му да премине в следващо. При преиграване на нивото се подреждат други карти.
- Нива:
 - Играе се с 8 карти
 - Играе се с 10 карти
 - Играе се с 12 карти
- Печалбата зависи от постигнатото време и броя успешни отваряния в игра. Колкото по-малко е постигнатото време и по-малко грешки са направени – толкова по-голяма е печалбата.

3. Бутони:

- **Start** – Стартира игра. Картите се показват с лице към играча за определено време. Картите се обръщат и играча има възможност да избира (отваря) карти.

4. Указания и изисквания към приложението

- Да се реализира логиката и графичната част на играта.
- Да се реализира възможност за recovery – да се запомнят стабилните състояния на играта и след прекъсване да се възстановява от последното запомнено състояние.
- Да се реализира статистика и да има възможност статистиката да се записва във файл.
- Да се показва информация за играта – правила и начин на игра.
- Да се добави музика/звук, анимация и ефекти към играта.