

Ohjeet:

Pelaaja kääntää kerrallaan kaksi korttia ja yrittää löytää parit. Mikäli paria ei löydy, kortit kääntyvät seuraavaa korttia klikkaamalla.

Kun pelaaja on löytänyt kaikki parit, hän voi tallentaa pisteensä pistetilastoon. Nimimerkin on oltava alle kahdeksan merkin mittainen. Käyttöliittymässä näytetään top10-tulokset.

Mikäli Muistipeli ei jostain syystä löydä pelikenttien tietoja tekstitiedostosta, korvataan kuvakortit numerokorteilla - muuten peli toimii samalla tavalla.

Yksittäisen kuvatiedoston puuttuminen ei pitäisi kaataa ohjelmaa, mutta kuvapuoli ei vain tule kortista näkyviin.

Ohjelma käynnistetään Muistipelin Main-luokan pääohjelmametodista, joka on käyttöliittymä-paketissa.