



Základná logika hry:

V 3*3 poli je 9 dlaždíc, každá ma 4 strany(Top, Left, Right, Bottom), označené náhodným číslom od 1 po 9.

Najprv sa náhodne vygenerujú strany pre všetky dlaždice, ale tak aby susedné čísla boli rovnaké. (napr. prvá kachlička má náhodne vygenerované číslo Right = 4, tak druhá kachlička musí mať Left = 4).

V hre sú tri dynamické polia. Všetky dlaždice pridám do prvého poľa (original). Druhé pole (shuffel) obsahuje takisto všetky dlaždice, ale náhodne zamieša ich poradie. Tretie pole (new) je prázdne.

Hráč presúva kachličky z druhého do tretieho poľa, tým sa mení stav dlaždice v druhom poli z FILLED na EMPTY a v treťom naopak. Na konci sa kontroluje, či nové pole je rovnaké, ako prvé originálne pole. Ak je pole rovnaké a všetky dlaždice sú FILLED hráč vyhral.

Ovládanie hry:

V konzolovom rozhraní môže hráč presúvať dlaždice z jedného poľa do druhého a naopak. Nemôžu sa presúvať prázdne dlaždice a takisto sa nesmie presúvať na už zaplnené miesta. Cieľom hry je čo najrýchlejšie presunúť dlaždice tak, aby susedné hrany boli rovnaké.

Do hry som pridal jednoduché menu.