

Muistipeli

Aiheen kuvaus

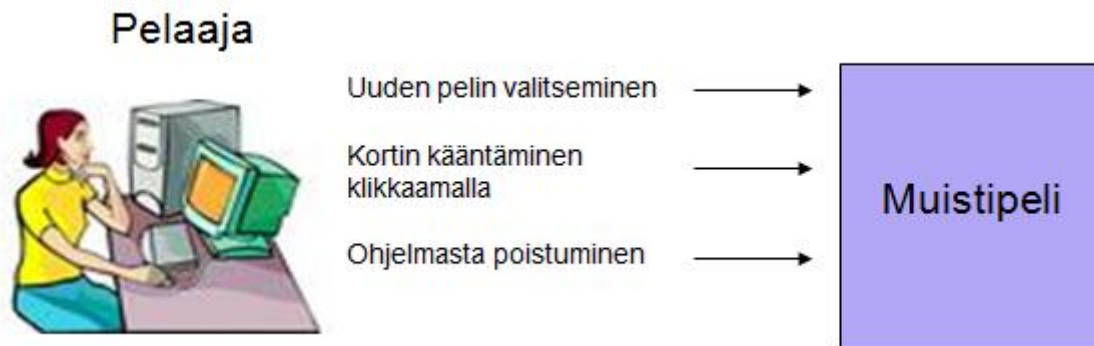
Pirjo Kallio
kallio.pirjo.i@gmail.com
Ohjaaja Hannu Kärnä
Avoin yliopisto
Ohjelmoinnin harjoitustyö
15.8.2012

Sisällys

OHJELMAN TARKOITUS JA YLEISKUVAUS	1
Käyttäjä.....	1
Käyttötapaukset.....	1
Pelaajan käyttötapaukset.....	1
RAJOITUKSET.....	1
KÄSITELTÄVÄN DATAN KUVAUS	2
TIEDONKULUN KUVAUS.....	2
TOIMINTOJEN KUVAUS	2

OHJELMAN TARKOITUS JA YLEISKUVAUS

Sovellus on yhden pelaajan versio muistipelistä, jonka pelilauta muodostuu kuvallisista korteista. Toiselta puoleltaan kaikki kortit ovat samannäköisiä ja korttien toisella puolella on symboli. Korttien joukossa jokaista symbolia on kaksi kappaletta, eli pari. Pelaaja kääntää kierroksella kaksi korttia ja yrittää löytää parin, eli kaksi samaa symbolia, muistelemalla edellisellä kierroksella tekemiään kääntöjä.



Kuva:1: Yleiskuva järjestelmästä

Käyttäjä

Pelaaja Muistipeliä pelaava henkilö.

Käyttötapaukset

Pelaajan käyttötapaukset

Uuden pelin valitseminen

Pelaaja voi sekoittaa kortit uudelleen uutta peliä varten painamalla Uusi peli painiketta.

Kortin kääntäminen klikkaamalla

Pelaaja pelaa peliä kääntämällä kortteja klikkaamalla niitä hiirellä.

Ohjelmasta poistuminen

Pelaaja poistuu ohjelmasta painamalla Lopeta-painiketta.

RAJOITUKSET

Pelissä on 30 korttia, joista muodostuu 15 paria.

KÄSITELTÄVÄN DATAN KUVAUS

Käsiteltävää dataa ovat muistipelin kortit sekä tieto siitä mitä kortteja pelaaja on kääntänyt ja mitä ei.

TIEDONKULUN KUVAUS

Muistipelin etusivulla pelaaja saa eteensä pelilaudan, jonka kortteja klikkaamalla hän voi kääntää kortteja tarkoituksenaan kääntää näkyviin kaksi samaa symbolia. Jos pari löytyy eli symbolit ovat samanlaiset, jäävät kortit symboli-puoli ylöspäin pelilaudalle. Jos paria ei löydy, kääntyvät kortit taustapuoli ylöspäin, kun pelaaja klikkaa mitä tahansa kohtaa näytöllä. Tämän jälkeen pelaaja voi kääntää uuden parin.

Kun kaikki parit ovat löytyneet, voi pelaaja halutessaan klikata 'Uusi peli' –painiketta, jolloin ohjelma sekoittaa kortit uuteen järjestykseen ja pelaaja voi aloittaa uuden pelin pelaamisen. Kun pelaaja lopettaa pelaamisen, klikkaa hän Lopeta–painiketta.

TOIMINTOJEN KUVAUS

Ohjelmassa on toiminto 'kortin kääntäminen', jota pelaaja käyttää klikkaamalla käännettävää korttia hiirellä. Lisäksi ohjelmassa on toiminto 'uusi peli' korttien järjestyksen vaihtamiseksi, jotta pelaaja voi aloittaa uuden pelin sekä toiminto 'lopetta' ohjelman sulkemiseksi. Uusi peli- ja lopeta-toimintoja varten on painikkeet.