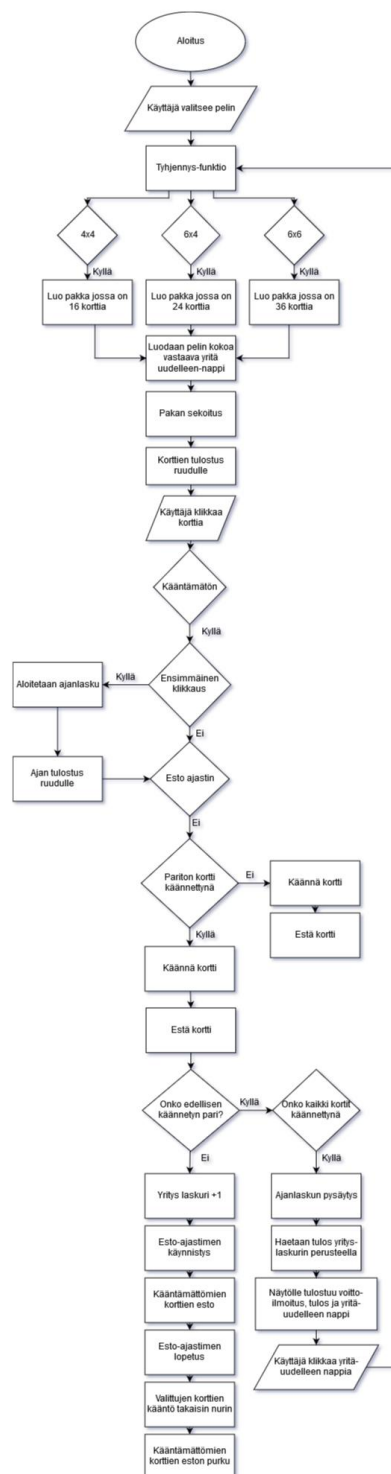


## Muistipeli

Tavoite Pelin tavoite on löytää kaikki korttiparit mahdollisimman nopeasti.

Logiikka Päättelyketju muistipelin toiminnasta.



HTML	Html:llä luotiin ensin aloitussivu, jossa toivotetaan käyttäjä tervetulleeksi pelaamaan, ja selitetään pelin toiminta sekä ohjataan käyttäjä pelisivulle. Pelisivulla on pudotusvalikko, josta pelaaja voi valita haluamansa pelin. Sivulla on näkyvissä kulunut aika sekä pelin päätyttyä pelin tulos.
CSS	Css:llä tehtiin selkeä ulkoasu etusivulle sekä pelisivulle. Pelisivulla kortit on aseteltu helposti pelattavaksi ruudukoksi 4x4, 4x6 ja 6x6 mukaisiin järjestyksiin.
JavaScript	Javascriptilla luotiin pelin toimivuus. Kortteja voi kääntää aina yksi kerrallaan ja kaksi korttia voi olla samaan aikaan käännettynä. Käännöissä on pieni viive jotta pari on mahdollista löytää kohtuullisessa ajassa. Javascriptilla luotiin peliin ajastin, joka käynnistyy ensimmäisen kortin käännöstä ja pysähtyy kun peli päättyy. Peli katsotaan päättyneeksi kun kaikki kortit on käännetty, jolloin ohjelma antaa pelaajalle arvosanan sen mukaan kuinka nopeasti hän suoriutui pelistä.
Grafiikka	Grafiikka on ryhmän omaa käsialaa, joten erityisiä käyttöoikeuksia ei tarvita.
Käyttöohje	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Löydät pelin ryhmämme gitHubista: <a href="https://github.com/salokaroliina/Botit-projektit/tree/main/muistipeli">https://github.com/salokaroliina/Botit-projektit/tree/main/muistipeli</a></li><li>2. Avaa index.html.</li><li>3. Klikkaa "Muistipeli" -linkkiä sivun yläreunassa.</li><li>4. Valitse pudotusvalikosta haluamasi peli (4x4, 4x6 tai 6x6).</li><li>5. Tavoitteesi on löytää kaikki korttiparit. Aloita klikkaamalla ensimmäistä korttia jota haluat.</li><li>6. Jatka korttien kääntelyä kunnes olet löytänyt kaikki parit.</li><li>7. Kun haluat lopettaa pelaamisen, sulje selain.</li></ol>