# MEMORY

## ZASADY GRY

Gra polega na odkrywaniu parami zakrytych kart. Jeśli symbole na odkrytych kartach są takie same, para znika z planszy. Gra kończy się wygraną w momencie, gdy na planszy nie zostanie żadna karta.

## STEROWANIE

Gracz porusza się po planszy za pomocą strzałek. Zatwierdza chęć odkrycia danej karty poprzez wciśnięcie klawisza Enter.

## DZIAŁANIE

Istotną częścią mechanizmu gry są struktury KARTA i PLANSZA. Struktura opisująca kartę zawiera w sobie:

* Zmienną **indeks** – jeśli dwie aktualnie odkryte karty mają równy indeks, to znaczy że są takie same
* Dwuwymiarową tablicę znaków zawierającą wyświetlany obrazek
* Zmienną **stan\_karty** przyjmującą wartości: zakryta, odkryta, usunięta
* Zmienną bool **podświetlona** odpowiedzialną za wyróżnianie karty na której aktualnie jest „kursor”
* Funkcję odpowiedzialną za drukowanie pojedynczej karty

Struktura opisująca planszę zawiera:

* Tablicę złożoną z kart
* Funkcję mieszającą karty w tablicy
* Funkcję drukującą wszystkie karty za pomocą zapętlonego manipulowania współrzędnymi X i Y kursowa i wywoływania funkcji drukującej pojedynczą kartę
* Funkcję **rozgrywka** wywoływaną do momentu usunięcia wszystkich kart z planszy, gdzie pojedyncze wywołanie oznacza odkrycie dwóch kart, sprawdzenie czy są takie same i w zależności od tego ponowne ich zakrycie lub usunięcie