**Memória játék**

A programomban egy játékot készítek el, mellyel a játékos memóriáját tesztelem. Amikor a játék elindul, a felhasználó választhat a nehézségi szintek közül. Lehetőség van könnyű(4x4) vagy nehezebb(6x6) szinten játszani.  
Meg fog neki jelenni egy „Csempe”, aminek az egyik oldala ugyanolyan. A lényeg az, hogy a másik oldalon található számok közül két azonosat fordítson fel. Amennyiben ez sikerül, a csempék nem fordulnak vissza. Azonban ha nem, akkor visszafordul az eredeti állapotba.   
A csempék mellett egy számláló lesz elhelyezve, ami a „fordítások” számát mutatja. Emellett szerepelni fog egy „Legjobb pontszám” is, ami az eddig játszott játékokból a legjobb eredményt mutatja (természetesen az adott szinten).   
A szintek lényege a csempék darabszáma, ha könnyű módban játsszunk, akkor kevesebb lesz az ikon, ha a játékos nagyobb fejtörést szeretne, akkor választhatja a több csempéből álló játékot.