**Memoriin** Objektorienteeritud programmeerimine

**Uku Zingel, Mariliis Kütt** kevad 2021, I rühmatöö

**Programmist**

**Tegu on klassikalise *memory* mänguga ehk mängulaualt paaride otsimisega virtuaalsel kujul läbi kasutajaga suhtlemise. See tähendab, et mängija valikul luuakse mängulaud (maksimaalseks mõõtmeks 6x6) ning igal käigul peab kasutaja sisestama laua rea ja veeru numbri ehk koha, kust soovib hakata paari otsima. Programm kuvab jooksvalt informatsiooni mängus toimuvast – milline „kaart“ parasjagu „teistpidi pöörati“, kas leiti sobituv paar elemente, kui palju on juba paare leitud ehk mis on mängija skoor. Mäng lõpeb, kui mängulaualt on leitud kõik elemendipaarid.**

**Lühidalt programmi toimimisest: siia võiks kirjutada väikese jutu programmi ülesehitusest, millised objektid omavahel töötavad, miks lahendasime nii, milliseid Java struktuure oleme kasutanud, mida need teevad. Nö sissejuhatus järgmisesse alampunkti, kus kirjeldatud klasse**

**Klasside kirjeldus**

* **Mänguväli.java**
* **---**

**Protsess**

1. **Ideeloome. Autorid jõudsid järeldusele, et projekt peab olema piisavalt jõukohane antud ajavahemikus teostamiseks ja olema võimalusel ka edasiarendatav teise rühmatööna. Valiti mängulisem plaan, mis kataks vajalikud rühmatöö nõudmised.**
2. **Algse mängulaua loomine (Uku). Siia võib lause või kahega kirjelduse lisada, aga ei pea**
3. **---**

**Liikmete panus**

* **Uku –**
* **Mariliis –**

**Mured/rõõmud**

**Hinnang tööle**

**Testimine, näidisprogramm**