

# 1 Igra Spomin

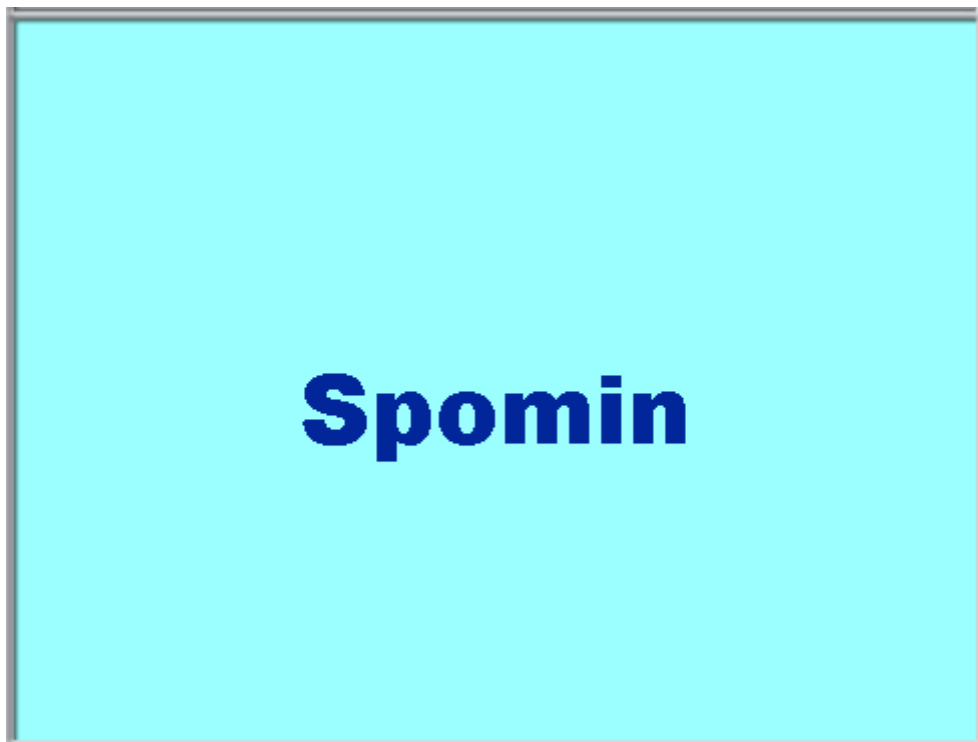
## 1.1 Opis igre

V programskem jeziku BYOB želimo ustvariti igrico Spomin. Igralec z miško odkriva po dve karti na enkrat. Če sta karti enaki, izgineta z ekrana, drugače pa se ponovno zapreta in igralec jih lahko ponovno odkrije. Cilj igre je, da igralec poišče vse pare.

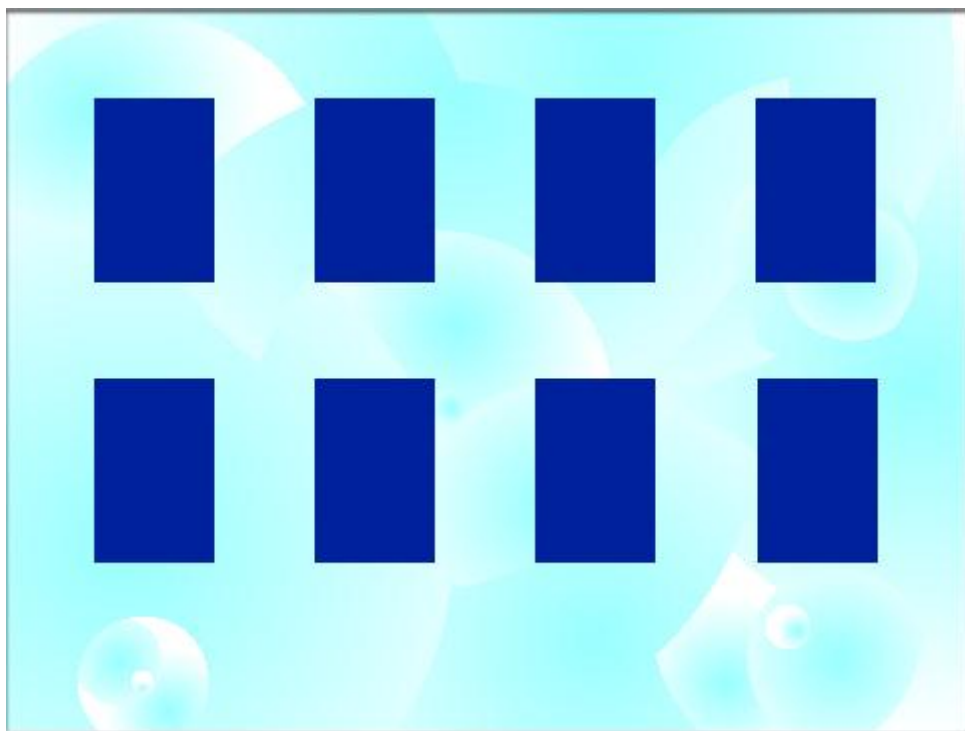
## 1.2 Igra v živo

Spodaj je prikazanih nekaj slik, ki prikazujejo igro v živo.

Začetek igre



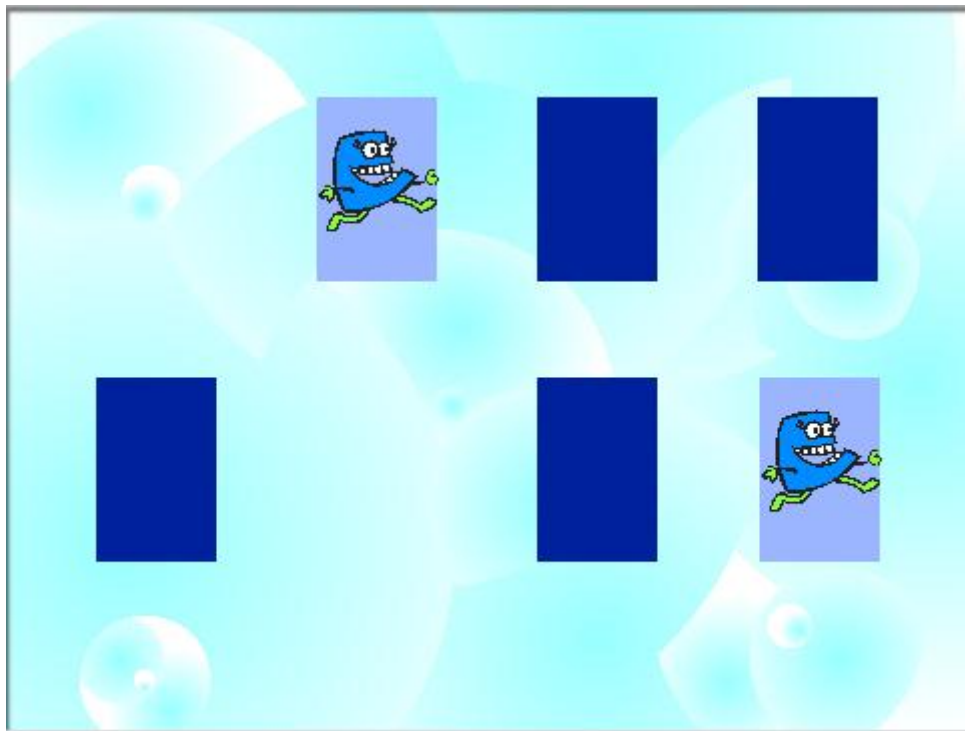
Postavitev kart na začetku igre.



Če sta karti različni se ponovno zakrijeta.



Našli smo par, zato karti izgineta iz zaslona.



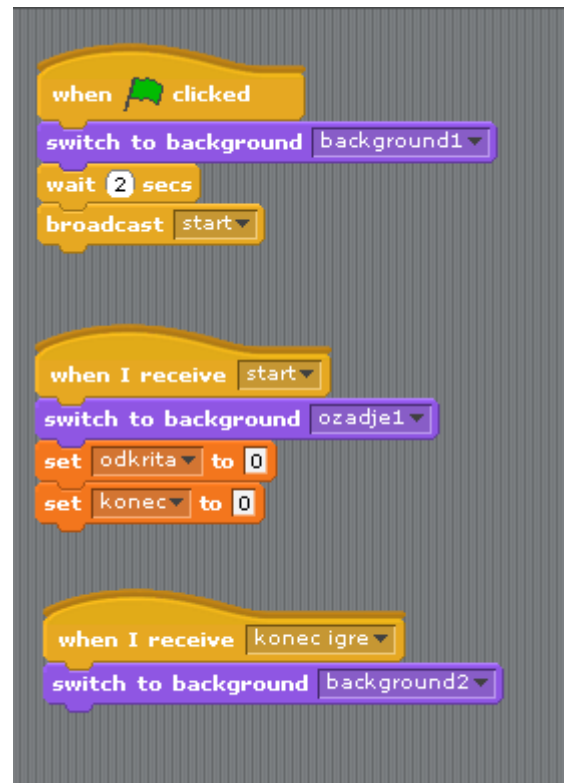
Našli smo vse pare in igre je konec.



## 1.3 Opis kode programa

### 1.3.1 Oder

Na začetku igranja se ob kliku na zeleno zastavico prikaže prvo ozadje z naslovom igre, za dve sekundi. Sproži se tudi sporočilo start, ob katerem se pokaže glavno ozadje na katerem so tudi karte. Vse spremenljivke nastavimo na nič. Ob koncu igre ko program sprejme sporočilo konec igre, se pokaže končno ozadje.

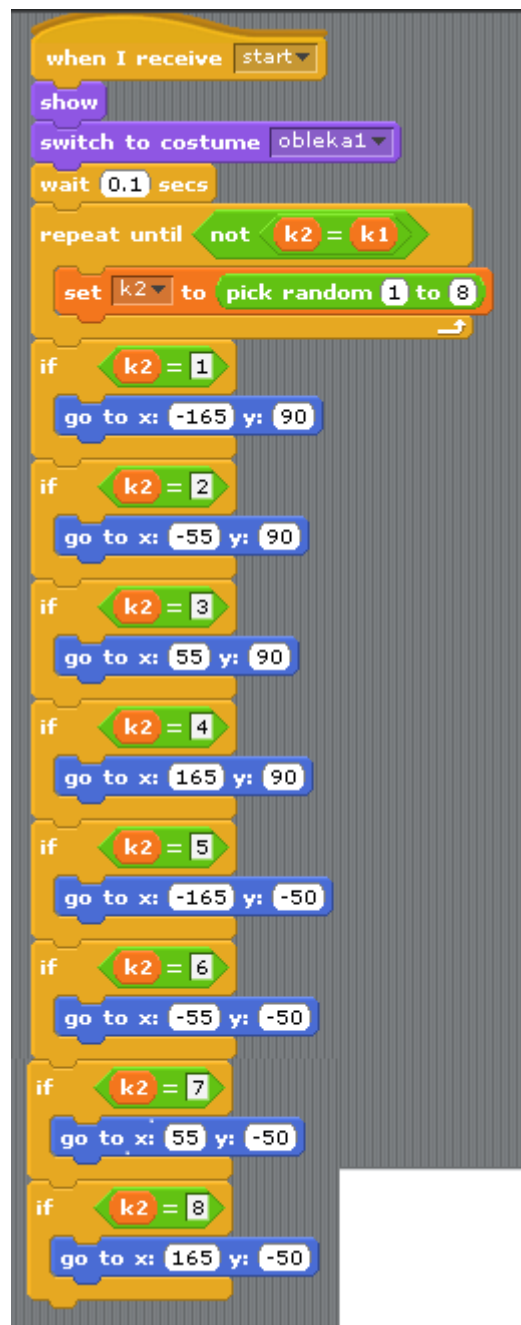


### 1.3.2 Karte

V igri je 8 kart in vsaka karta ima napisano skoraj enako kodo. Ob kliku na zastavico, so karte skrite, saj se prikaže samo začetni zaslon.



Ko program sprejme sporočilo start se vse karte zakrijejo, tako da igralec ne vidi sprednje strani karte. Program naključno izbere številko od ena do osem (toliko je namreč kart) in glede na izbor se karta prikaže na določeni poziciji. Izbor naključnega števila se pri vsaki karti izvaja z zamikom 0.1 sekunde in se ponavlja toliko časa, da program izbere številko, ki pri predhodnih kartah še ni bila izbrana. S tem dosežemo, da se naključne številke ne ponavljajo in se več kart ne prikaže na isti poziciji.

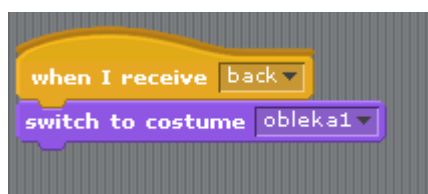
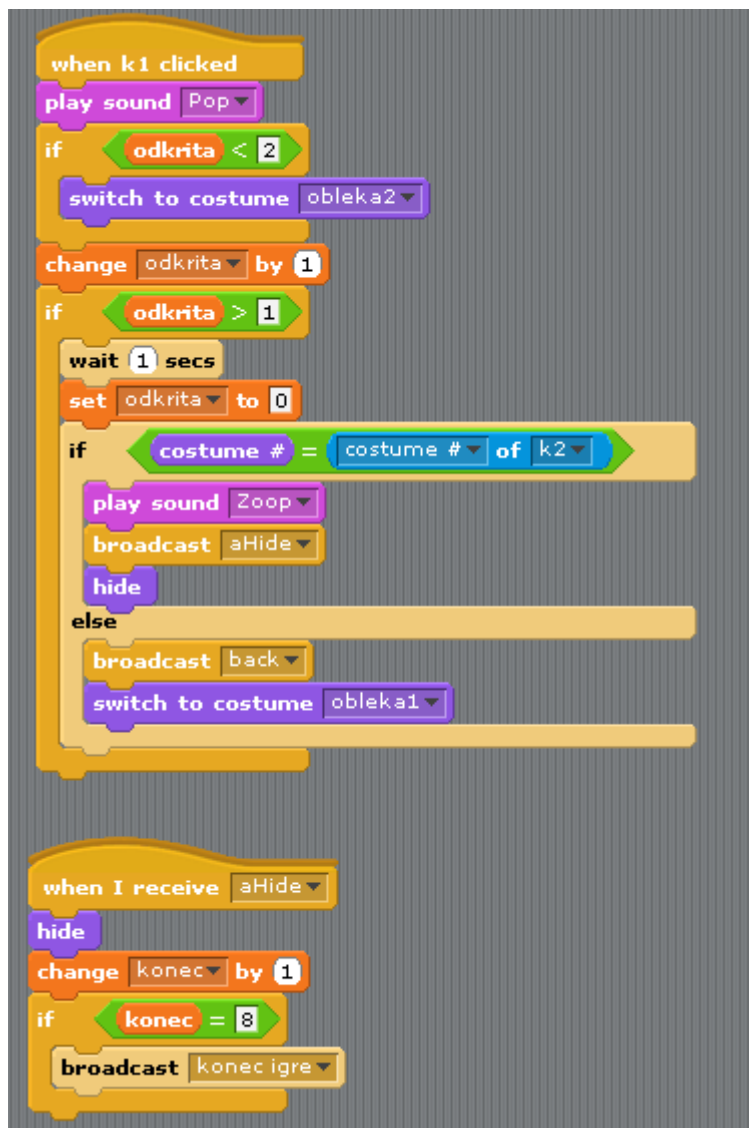


Ko igralec klikne na določeno karto, se ob tem predvaja zvok Pop. Igralec lahko na enkrat odkrije samo dve karti, kar program preverja s spremenljivko odkrita.

Če sta odkriti dve karti, program preveri, če se sliki na obeh kartah ujemata. Program v sami funkciji to preveri tako, da ozadje določene karte primerja z ozadjem druge karte, in sicer tiste, ki smo jo v naprej določili za njen par. V tem primeru se predvaja zvok Zoop, karti pa izgineta iz zaslona, saj je igralec našel par.

V nasprotnem primeru, ko se karti ne ujemata, pa program poskrbi da se karti ponovno zakrijeta.

V spremenljivki konec, se shranjuje število kart, ki izginejo iz zaslona. To pomeni, ko igralec najde vse pare, je igre konec. Program sproži sporočilo Konec igre in pokaže se končni zaslon z napisom 'Konec igre!'.



## 1.4 Ideje za nadgradnjo igre

Igro bi lahko nadgradili tako, da bi igra imela več sob. Z dodatnim števcem, bi lahko šteli poteze, tako da bi igralec igro v naslednjo sobo lahko nadaljeval samo, če ne bi presgel dovoljenega števila potez.

Druga možnost bi bila, da bi igralec moral poiskati tri karte z isto sliko, kar bi igri dodalo težavnost.