

<https://scratch.mit.edu/projects/1161544676>

1. Zaprogramuj rozkładanie kart na starcie gry:
 - ukryj spawner
 - idź do pozycji startowej
 - utwórz 4 klony jeden obok drugiego
 - przenieś spawner do linii poniżej
 - powtórz tworzenie 4 klonów jeden obok drugiego
2. Zaprogramuj klony tak żeby były widoczne po stworzeniu oraz ustaw im efekt jasność do poziomu początkowego (dla testów 50, dla gry 100)
3. Stwórz nowy blok o nazwie "losowanie"
4. Zaprogramuj losowanie kart (chcemy aby wśród 8 stworzonych klonów było dokładnie po 2 karty każdego rodzaju/kostiumu - 2 świnki, 2 zombie, 2 creeper'y, 2 owce)
 - ustaw zmienną wylosowana karta na 0
 - dopóki nie będziesz w stanie odnaleźć wartości "wylosowana karta" na liście "talía kart" ustawiaj wartość "wylosowanej karty" na losową liczbę od 1 do 4
 - kiedy wylosujesz poprawną kartę, usuń ją z listy
 - zmień kostium na wylosowaną kartę
5. Dodaj blok losowanie przed blok stwórz klona
6. Wyczyść listę odkryte po uruchomieniu gry
7. Programujemy instrukcje "kiedy ten duszek kliknięty":
 - Sprawdzamy długość listy odkryte. Gracz ma być w stanie klikać na karty tylko wtedy kiedy nie odkrył dwóch z nich
 - Jeśli 2 karty nie zostały odkryte to:
 - dodajemy numer kostiumu na który kliknięto do listy odkryte
 - czyścimy efekty graficzne
 - sprawdzamy czy odkryliśmy 2 karty
 - Jeśli odkryliśmy 2 kart to:
 - sprawdzamy czy pierwszy element z listy odkryte jest równy elementowi drugiemu
 - Jeśli tak to nadajemy komunikat para
 - Jeśli nie to po krótkiej przerwie na zapamiętanie kart nadajemy komunikat zakrywanie
 - W obu przypadkach usuwamy wszystko z listy odkryte
8. Dodajemy obsługę komunikatu zakryte. Na on ustawić efekt jasność do domyślnego poziomu
9. W duszku komunikat programujemy pokazywanie czasu:
 - Tak długo aż zmienna odkryte pary nie jest równa 4, ustawiamy czas na stoper oraz pokazujemy zmienną czas
10. W duszku komunikat
 - Na starcie gry ustaw kostium na start, a odkryte pary na 0
 - W momencie komunikatu zakrywanie programujemy zmianę kostiumu na zakrywanie oraz ustawiamy odkryte pary na 0
 - W momencie otrzymania komunikatu para:
 - zmieniamy kostium na para
 - dodajemy 1 do zmiennej odkryte pary
 - jeżeli odkryte pary = 4 to zmieniamy kostium na koniec i zatrzymujemy grę

11. Przesławiamy wartość efektu jasność z 50 na 100

GRA JEST GRYWALNA

12. Zaprogramuj blok miganie w duszku komunikat. Niech powtarza 20 zmianę efektu kolor

13. Dodaj miganie po odkryciu pary oraz zawsze kiedy odkryto 4 pary

14. Po otrzymaniu komunikatu koniec, usuń wszystkie klony z duszka karta

15. Dodaj efekt powiększania kart po najechaniu na nie kursorem myszki

16. Dodaj efekty dźwiękowe:

- przy znalezieniu pary
- przy zakrywaniu kart
- przy końcu gry