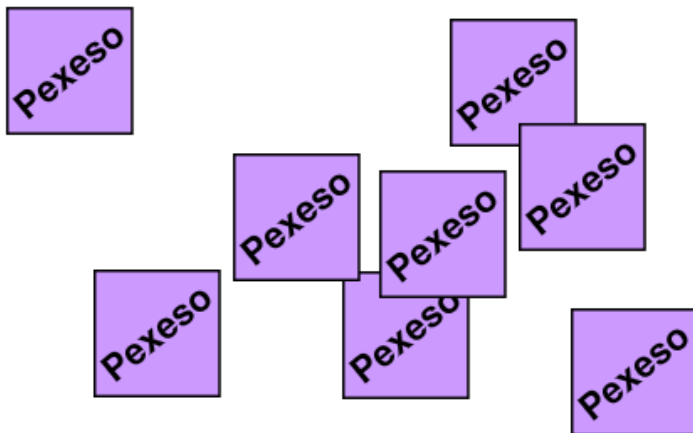


Fázy:

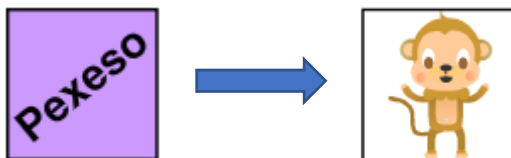
1. ROZLOŽENIE KARTIČIEK

kartičky pexesa sa po kliknutí na  náhodne rozmiestnia a otočia obrázkom dole



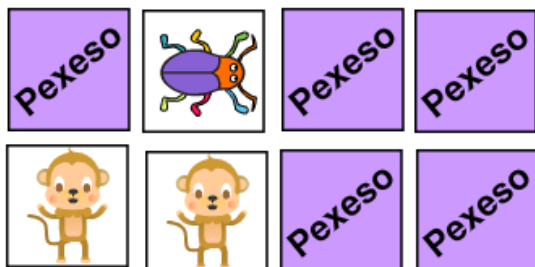
2. OTOČENIE

pri kliknutí na pexeso, ktoré je otočené obrázkom dole, sa pexeso otočí obrázkom hore



v premennej počet sa uchováva počet otočených pexes

počet 3

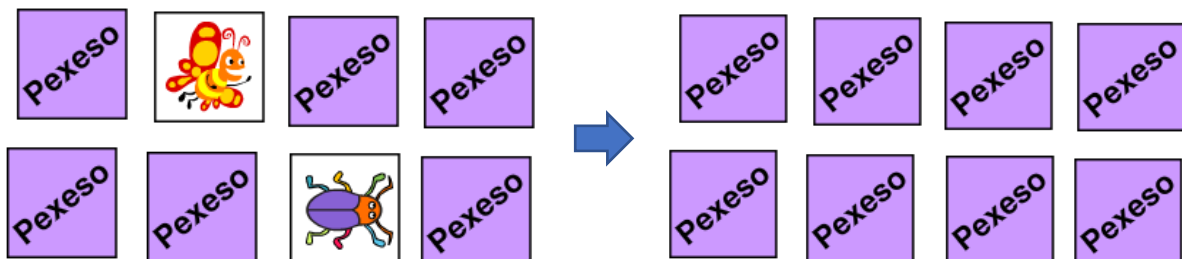


3. KONTROLA

Ak **počet** = 2, tak sa obe otočené kartičky otočia obrázkom dole a premenná **počet** sa vynuluje

počet 2

počet 0



Programovanie: ak je splnená podmienka **počet=2**, tak pošlem správu **Otoč sa!**

Všetky pexesá sa po prijatí správy **Otoč sa!** otočia obrázkom dole.

4. KONTROLA II

Nakoniec potrebujeme zistiť, či sú otočené kartičky rovnaké.

Kartička, pri ktorej dosiahla premenná **počet** hodnotu 2, sa spýta kartičky, ktorá s ňou tvorí pár, či je tiež otočená. Ak áno, obe sa skryjú.

Ako zistím, že je otočená? Ktojej kartičky sa to spýtam?

Použi: číslo kostýmu z Postava2 pre kartičku z páru a číslo kostýmu pre seba samu

Budeš potrebovať tiež: = a a

Ako poviem len kartičke z páru, aby sa skryla?

1. Možnosť: pošlem jej špeciálnu správu – ostatné pexesá na ňu nebudú reagovať.
2. Možnosť: pošlem správu všetkým a skryje sa len postava, ktorá je akurát otočená

