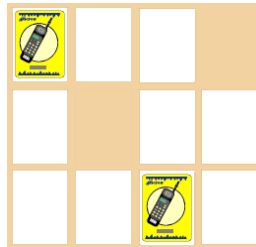


## TP 06

# Memory des couleurs



## Enoncé

Créez un programme nommé `Memory.java` implémentant le célèbre jeu du memory en respectant les contraintes ci-dessous:

- Les cartes sont des cercles de couleurs.
- Les couleurs sont choisies parmi une liste de couleurs à prédéfinir, puis attribuées de manière aléatoire à chaque case (prévoir 10 couleurs différentes).
- Au memory traditionnel il faut trouver les DEUX cartes identiques, dans ce programme il faut trouver TOUTES les cases ayant la même couleur.
- Il doit être possible de faire une nouvelle partie en appuyant sur la barre d'espace.
- Il doit être possible de spécifier dans des variables le nombre ainsi que la taille de cases.
- L'apparence ainsi que les fonctionnalités doivent être identiques au programme donné en démonstration.

## Indices

La méthode `random` de la classe `Math` permet de générer des nombres aléatoires.

## Judgment Day

- Ce TP doit être rendu au plus tard à la date et à l'heure spécifiée lors de sa distribution à l'adresse: [Michel.Deriaz@cui.unige.ch](mailto:Michel.Deriaz@cui.unige.ch).
- Seuls les codes sources (pas de fichiers class !) doivent être rendus.
- Les noms de fichier spécifiés dans l'énoncé doivent être respectés.
- Il faut absolument rendre un code compilable; un programme simple qui se compile est nettement préférable à un code très long et très perfectionné mais qui ne se compile pas.
- Ce TP doit être fait seul.
- N'oubliez pas de relire les points du règlement concernant le rendu des travaux (<http://cui.unige.ch/~deriazm/progobj/Reglement.pdf>).