

# Lab Week 5: Matching Card

สุพจน์ สวัสดิ์วงศ์

อ. สุภัทรชัย พลศักดิ์

อ. เอกนรินทร์ คำคุณ

# เกมจับคู่ Card ต่างๆ ต่อไปนี้

1. **Card** ในที่นี้ ผมให้ใช้ **Card** จำนวนทั้งหมด 10 ใบ โดยจะเหมือนกัน 5 คู่
2. **Random** ตำแหน่งของ **Card** แต่ละใบ โดยเริ่มแรกให้คว่ำไพ่ไว้ก่อน
3. ให้ใช้ **Mouse** เลือกจับคู่ **Card** โดยหากจับได้การ์ดที่ไม่ตรงกัน ให้จัดการคว่ำหน้า **Card** เหมือนเดิม และทำการลบคะแนนไป 100 หากจับคู่ได้ ไม่ต้องวาดการ์ดคู่ใหม่อีก และทำการบวกคะแนนให้ 200

# Matching Game



# Matching Game

- สถานะของ **Card** ควรจะมีดังต่อไปนี้
  - **None** กรณีไม่วาด **Card**
  - **Close** กรณีคว่ำ **Card**
  - **Open** กรณีเปิด **Card**

```
enum CardStatus
{
    NONE,
    CLOSE,
    OPEN
}
```