

# Lab 7: เกมไฟจับคู่ (อีกรอบ)

สุพจน์ สวัสดิวงศ์

อ. สุภัทรชัย พลศักดิ์

อ. เอกนรินทร์ คำคุณ

# เกมไฟจับคู่

- เป็นการเอาไฟ 52 ใบ มาทำการจับคู่กันโดย เอาค่าของหน้าไฟมาจับคู่กัน เช่น 2 โพธิ์ดำ กับ 2 โพธิ์แดง
- ซึ่งเหมือนเกมไฟจับคู่ก่อนหน้านี้ แต่ใช้ไฟ 1 สำหรับมาเล่นแทน
- โดยต้องทำ Menu เกม และกด Play เพื่อเล่นเกมด้วย
- ซึ่งได้แนบมา ใน Folder Lab 7 Resource Game
- นอกจากนี้ได้แนบ Code ตัวอย่าง การสับไฟ และ Class Card และ Deck มาให้ดูเป็นตัวอย่าง
- จาก Code หากกด Space Bar จะทำการสับไฟ หากกด Enter จะทำการเรียงไฟ

# Class Card

- เป็น **Class** ที่เก็บคุณลักษณะของไฟไว้ ไม่ว่าจะ เป็น สี ดอก และ แต้ม
- ทั้งยังมีคุณสมบัติการวาดภาพอยู่ใน **class** นี้เช่นเดียวกัน
- **Class Card** จะมี **CardID** เป็นตัวแยกความแตกต่างของ **Card** แต่ละใบ
  - **A** ดอกจิก มีค่า **ID** เป็น **0** เป็นต้น
- การจะให้ **Card** นี้เป็นการ์ดอะไร ทำได้โดย **new Card(this, spriteBatch, id);**
- **ToString** เป็น **Method** เพื่อแสดงข้อความเกี่ยวกับไฟใบนั้น

# Class Deck

- เป็น **Class** ที่เก็บไพ่ในสำรับไว้ โดย มีคำสั่งที่จัดการกับไพ่ต่างๆดังนี้
  - `takeCardToDeck()` จัดการเรียงไพ่ในสำรับ
  - `randomCard()` สับไพ่
  - `drawnCard()` จั่วไพ่ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ทำเกมไพ่จับคู่ได้