Page 366. Exercice 7. Entraîne-mémoire.

Un damier contenant des objets est montré pendant un temps fixe.

Le damier est ensuite vidé et le programme propose les objets un par un.

Le joueur doit cliquer sur la case contenant cet objet, il marque alors un point.

Le but est de trouver tout le damier (16 points : « gagné »).

**Pour la partie suivante, écris un programme.**

Partie 1 : Damier 4X4 avec des nombres.

Le damier contient 16 nombres aléatoires.

Si la case est trouvée, elle reste affichée.

Si c'est une erreur, on affiche la case pendant un temps bref.

**Pour la partie suivante, écris un programme.**

Partie 2 : Avec des mots.

Une liste de 16 mots est utilisée. Sa composition permet de faire évoluer la difficulté du jeu.

**Pour la partie suivante, écris un programme.**

Partie 3 : Avec des images.

Une liste de 16 images est utilisée. Sa composition permet de faire évoluer la difficulté du jeu.

**Pour la partie suivante, écris un programme.**

Partie 4 : Niveau de difficulté.

Pour rendre le jeu plus compliqué :

- Si la case est trouvée elle n'est pas affichée.

- Si c'est une erreur, on n'affiche rien.

- On augmente le nombre de cases.

- On minute le temps de réponse…