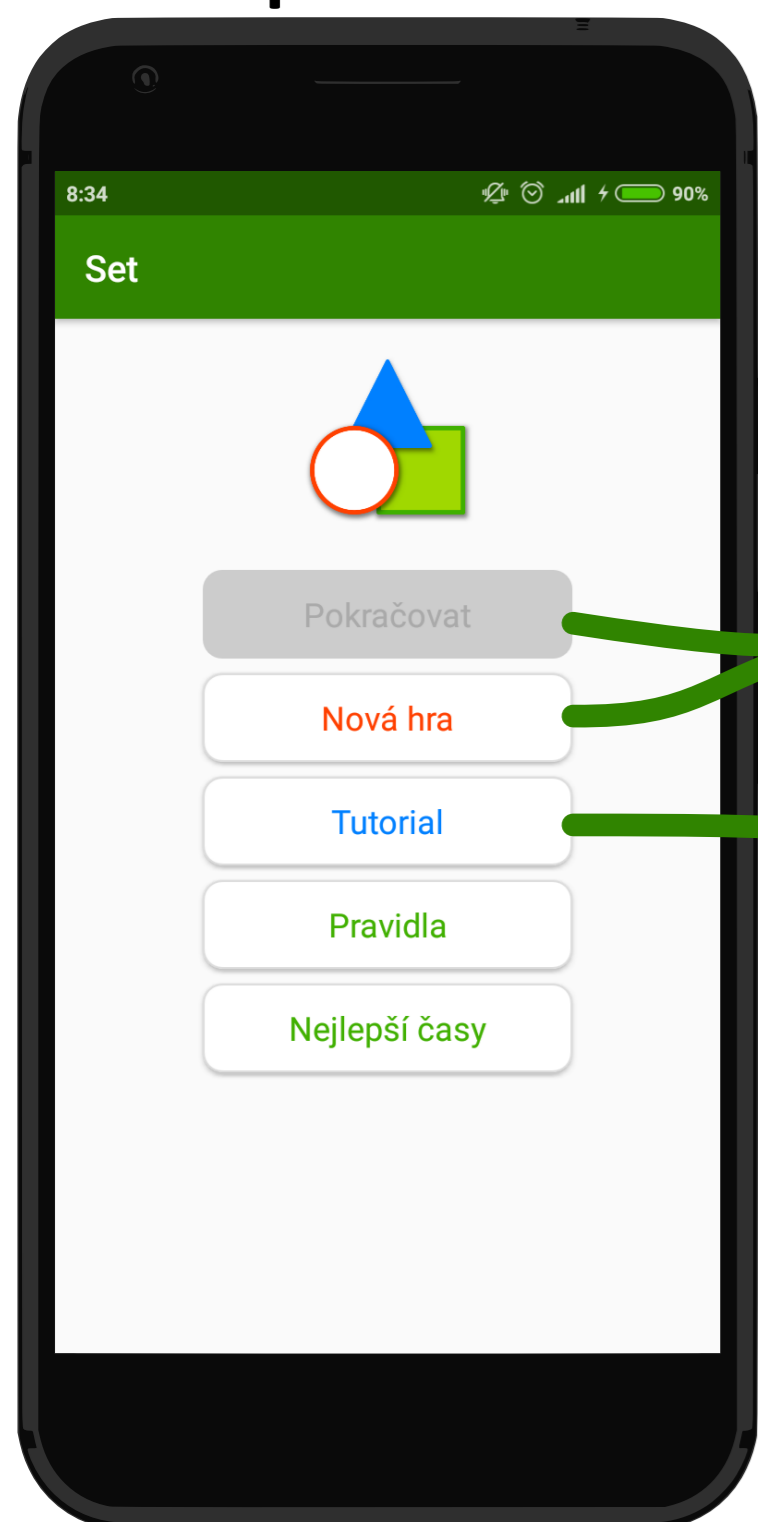


Autor: Antonín Vlach

Vedoucí: prof. Ing. Adam Herout, PhD.

## Vstupní menu



Automatické uložení při odchodu

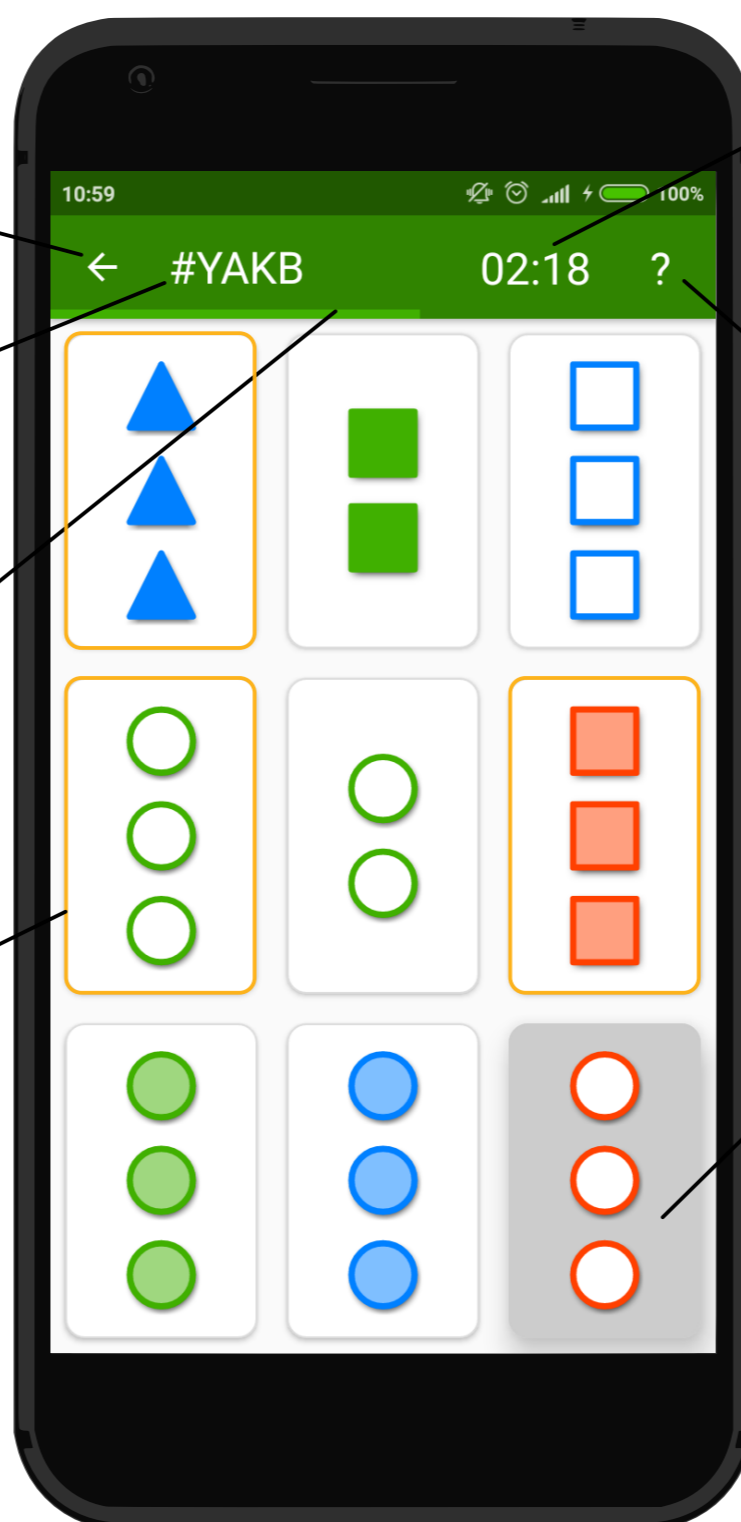
Každá hra má svůj kód.

Ukazatel stavu hry (jaká část je dohraná)

Hledají se trojice (sety).

Program kontroluje, aby ve hře byl vždy alespoň jeden set.

## Hra na čas



Při hře se měří čas  
Za chybný set +10 s.

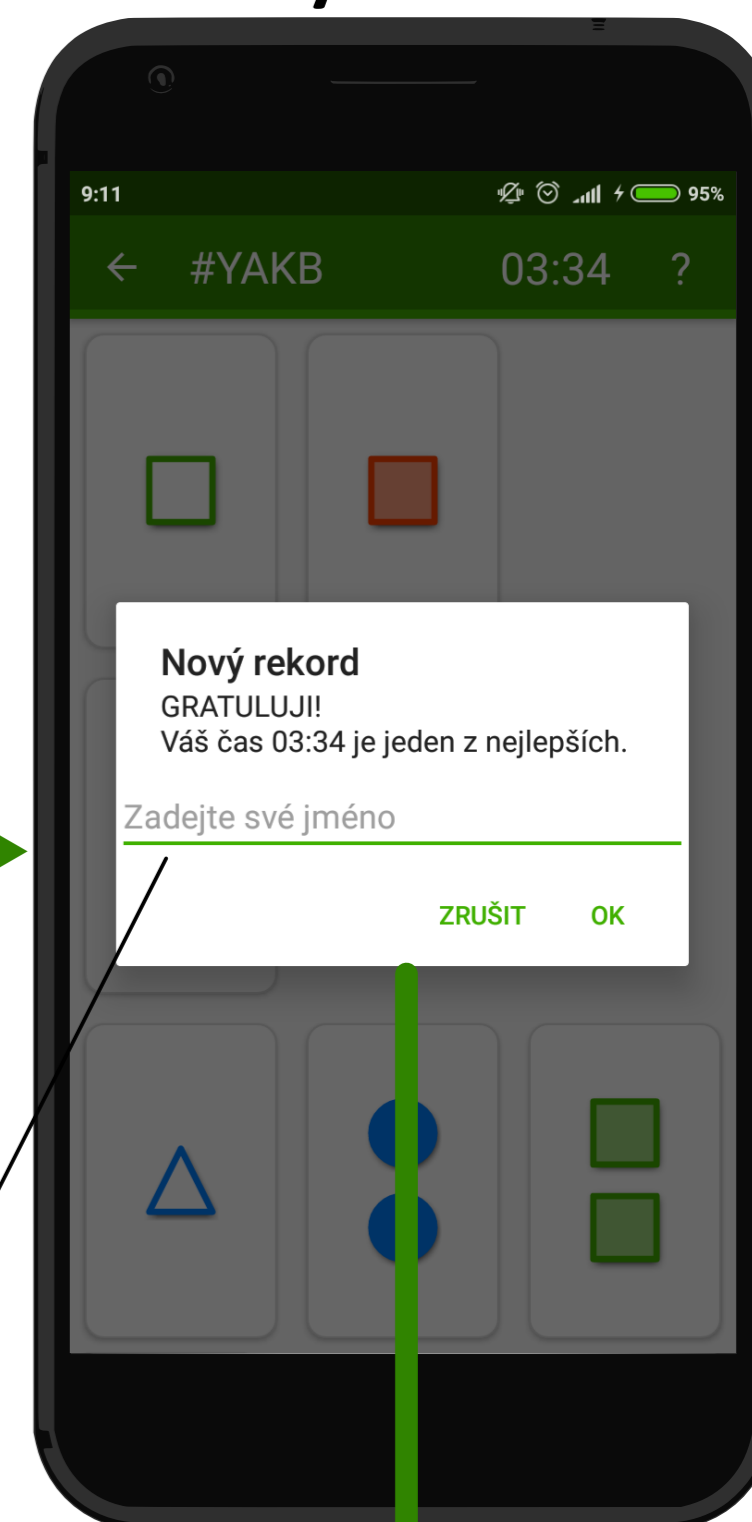
Nápověda stojí dalších +30 s.

Hra končí vyčerpáním balíčku.

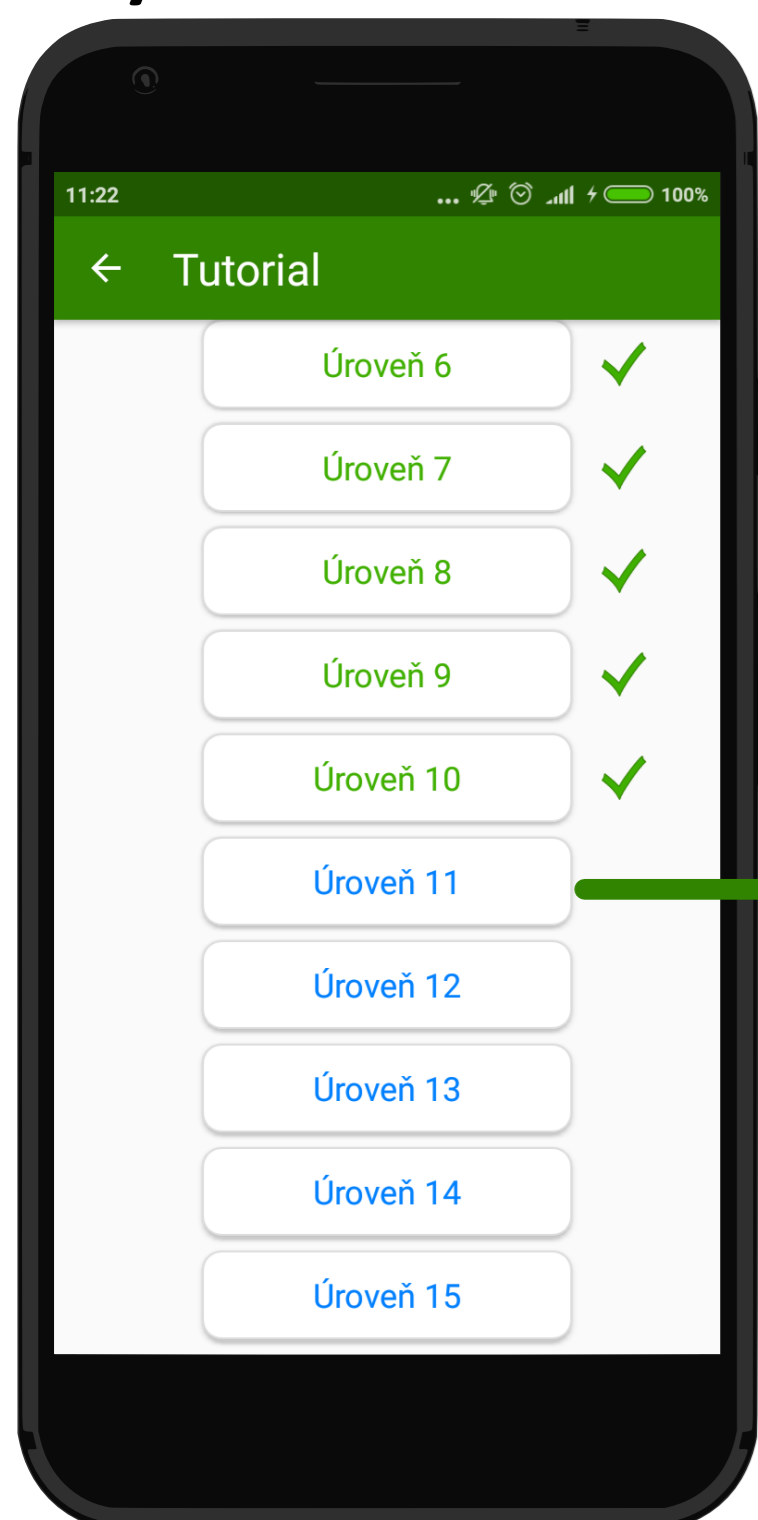
Hráčem vybrané karty mají větší stín a jsou podbarvené.

10 nejlepších časů se ukládá.

## Nový rekord



## Výběr úrovně



## Tutoriál



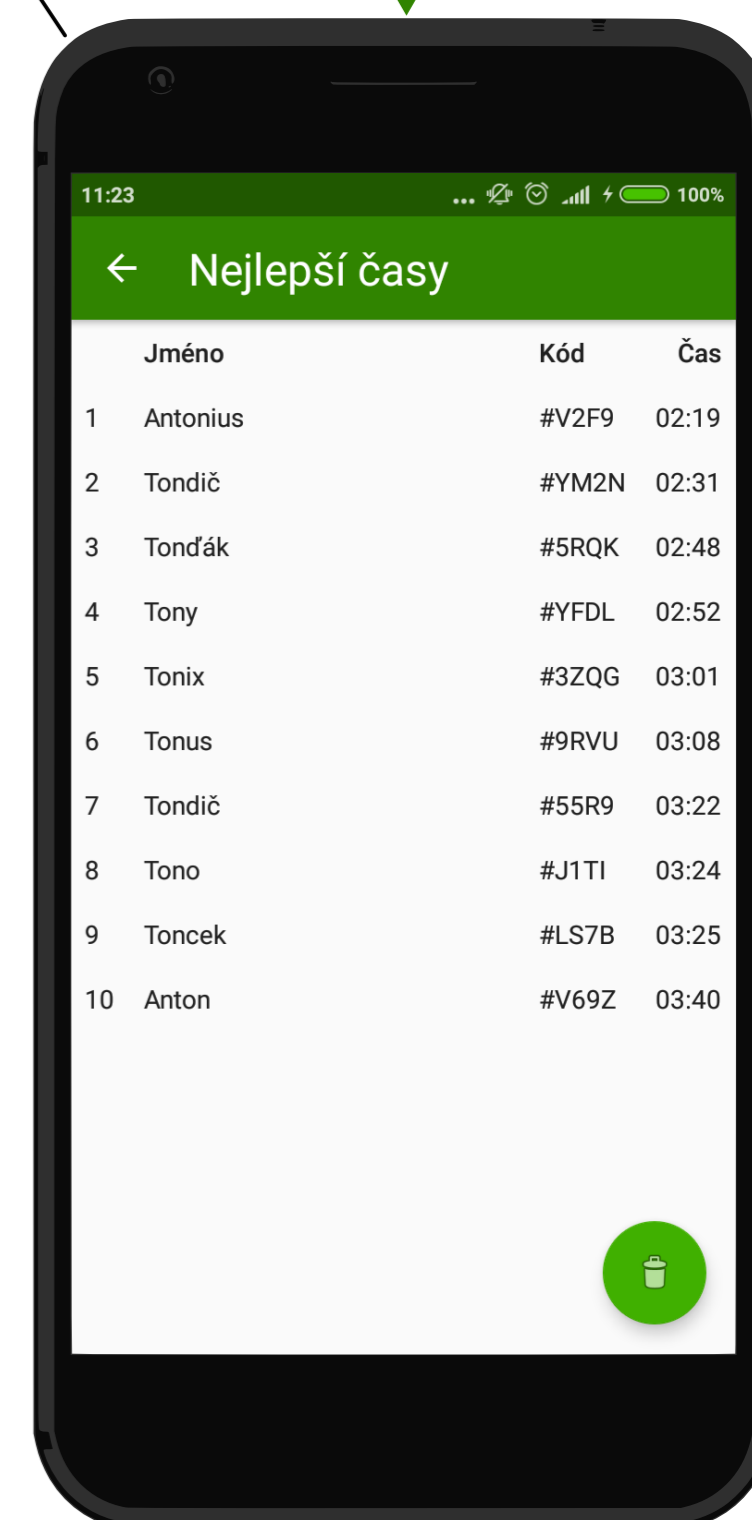
Tutoriál probíhá skoro jako běžná hra.

3 úrovně nápovědy

Neměří se čas

15 úrovní obtížnosti

Vysvětlení chyby



## Pravidla hry

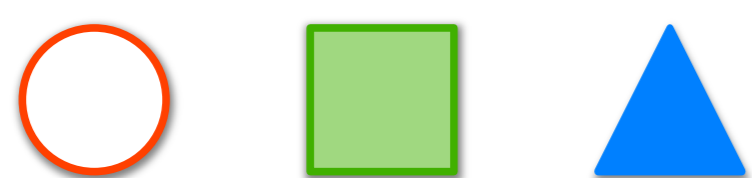
### Vlastnosti karet:

Barva: červená, zelená, modrá

Počet: jeden, dva, tři

Výplň: prázdná, poloprůhledná, plná

Tvar: kruh, čtverec, trojúhelník



### Set:

Tři karty, které pro každou vlastnost splňují jednu z podmínek:

- Vlastnost je na všech kartách stejná.
- Vlastnost je na každé kartě jiná.

## Příklady

