

# IHRA 2012/2013

---

<b>Názov hry:</b>	iBoard
<b>Autor:</b>	Matúš Rubický
<b>Programovací jazyk:</b>	Java
<b>Cieľ hry:</b>	

Cieľom hry je odreagovanie hráča možno menší tréning mysle a pamäte.

## Ovládanie:

Všetky hry sa ovládajú klasicky klikaním myšou na príslušné objekty.

### iPexeso 4x4:

Cieľom hry je nájsť pár ku každému obrázku a vyriešiť pexeso. Pri kliknutí na tlačidlo sa odkryje príslušný obrázok. Keď sa obrázok prvého tlačidla rovná obrázku druhého tlačidla, tak je nájdený pár a tieto obrázky ostanú odkryté, ak nie tak sa pri kliknutí na ďalšie tlačidlo vrátia do pôvodného stavu. Ako obrázky boli použité niektoré logá z UPJŠ.

### iPexeso 5x5:

Cieľ hry je rovnaký ako pri predchádzajúcej hre, ale tentokrát už nestačí mať iba dobrú pamäť ale aj poznať integrálne vzorce. Páry už nebudú rovnaké obrázky, ale vzorce integrálov rozdelené na dve časti a bude potrebné spárovať jednotlivé časti vzorca. Pre tých, ktorí nevedia vzorce je pripravená pomôcka.

### iHangman:

V tejto hre sa snažíme uhádnuť náhodné meno zo slovenského kalendára. Meno je vždy náhodne vytvorené pri spustení alebo pri kliknutí na tlačidlo "Nová hra". Kliknutím na jednotlivé písmená zisťujeme či sa písmeno nachádza v tomto mene alebo nie. Ak sa nachádza, tak sa dopíše na miesto v mene, ak nie, tak budeme vešať panáčka, až kým ho celého neobesíme. Pri obesení panáčka je hra neúspešná.

