**Εξετάσεις στον Προγραμματισμό Διεπαφής Χρήστη**

Το μάθημα εξετάζεται αποκλειστικά με εργασία.

Οι εργασίες των σπουδαστών θα πρέπει να αποσταλούν μέχρι 9-06-2017 στις 12:00 μμ. Οι εργασίες θα πρέπει να αποσταλούν με mail στις διευθύνσεις (και στις 2 ταυτόχρονα): lmous@teiemt.gr και alxpapanikolaou@gmail.com. Το θέμα του mail θα πρέπει να είναι : ΠΔΧ Εαρ17 Εργασία. Στο κυρίως σώμα του mail θα πρέπει να αναφέρονται : το Ονοματεπώνυμο του φοιτητή , ο αριθμός μητρώου και το εξάμηνο φοίτησης. Αν η εργασία έχει γίνει από περισσότερους από 1 φοιτητές/τριες, στα παραπάνω στοιχεία θα συμπεριλαμβάνονται ονοματεπώνυμα, αριθμοί μητρώων και εξάμηνα όλων των εμπλεκομένων.

Ανεβάστε την εργασία στο google drive. Δώστε δικαιώματα σε όποιον έχει το link. Στο mail συμπεριλάβετε το link που οδηγεί στην εργασία σας. Όλες οι εργασίες θα πρέπει να είναι σε μορφή netbeans project. Εναλλακτικά, μπορείτε να συμπιέσετε το project ΑΦΟΥ το κάνετε clean μέσα από το netbeans και να το επισυνάψετε στο email. Στην περίπτωση αυτή θα πρέπει να παρακολουθήσετε το mail σας ώστε να βεβαιωθείτε ότι έφτασε στον παραλήπτη (αυτό εξασφαλίζετε αν δεν λάβετε πίσω κάποιο mail που δηλώνει αποτυχία αποστολής).

**ΠΡΟΣΟΧΗ**: Εργασίες που θα σταλούν χωρίς να ακολουθηθούν οι παραπάνω οδηγίες δεν θα γίνουν δεκτές.

**Περιεχόμενο Εργασιών**

Ως προς το περιεχόμενο των εργασιών προτείνουμε παρακάτω τα ευρέως γνωστά παιχνίδια Ναρκαλιευτής και Παιχνίδι Μνήμης. Οι σπουδαστές μπορεί να επιλέξουν ένα από αυτά και να υλοποιήσουν. Ωστόσο, γίνονται δεκτές και εργασίες που βασίζονται σε ιδέα των σπουδαστών.

**Ναρκαλιευτής**: Κατασκευάστε ένα πίνακα 9x9. Τοποθετήστε σε τυχαίες θέσεις 10 βόμβες. Αφήστε τον παίκτη να παίξει. Το παιχνίδι θα λήξει αν ο παίκτης ανοίξει όλα τα κουτάκια στα οποία δεν υπάρχει βόμβα ή μόλις ο παίκτης ανοίξει κουτάκι με βόμβα. Με το πέρας του παιχνιδιού δείξτε στον παίκτη τα περιεχόμενα του πίνακα.

**Παιχνίδι μνήμης**: Κατασκευάστε έναν πίνακα 10x10. Τοποθετήστε σε αυτόν 50 κρυφά ζεύγη εικόνων-κειμένων έτσι ώστε να υπάρχει αντιστοίχηση μεταξύ κειμένου και εικόνας του ίδιου ζεύγους, π.χ. κείμενο : horse-εικόνα αλόγου. Αφήστε τον παίκτη να παίξει. Όταν ο παίκτης επιλέγει ένα κουτάκι εμφανίζεται το περιεχόμενό του. Όταν επιλέγει και δεύτερο κουτάκι επίσης εμφανίζεται το περιεχόμενό του. Αν το περιεχόμενο από 2 διαδοχικά κουτάκια αποτελεί ένα ζεύγος , τότε τα κουτάκια παραμένουν με φανερό περιεχόμενο, διαφορετικά κλείνουν με την παρέλευση εύλογου χρονικού διαστήματος. Το παιχνίδι τελειώνει όταν όλα τα ζεύγη αποκαλυφθούν. Εμπλουτίστε το παιχνίδι μνήμης υπολογίζοντας και αναφέροντας στον παίκτη το σκορ του.

Καλή επιτυχία!!!