

## Модуль 4. Задание

Разработайте игру «Меморина».

На экране появляется таблица размером 6 строк на 5 столбцов. В ячейках таблицы хаотично располагаются числа от 1 до 30. Задача игрока последовательно кликать мышью в ячейки с числами от 1 до 30. Когда текущее число «выбито» оно исчезает. В начале игры пользователь должен кликнуть по ячейке с числом 1. Когда ему это удастся – число исчезает, следующая цель – ячейка с числом 2.

Фрагмент игрового экрана:

1	2	21	13	27
11	10	3	9	20
12	8	4	14	19
25	22	7	5	26
23	15	17	18	6
30	24	28	16	29

### Требования к заданию:

- Размер окна 480 x 480 пикселей.
- Окно не должно меняться в размерах.
- Заголовок окна – «Меморина».
- При старте игры – окно располагается по центру.
- Фон окна (панели) белого цвета.
- В окне отрисовывается таблица размером в 6 строк на 5 столбцов.
- Вокруг каждой ячейки рисуется контур черного цвета.
- Цвет ячейки – серый.
- Размер ячейки 60 x 60 пикселей.
- Поле таблицы с левой и верхней стороны – 60 пикселей.
- В ячейках таблицы числа от 1 до 30 разбросаны случайно по всей таблице.
- Таблица и ее содержимое имеет аккуратный вид. Числа могут быть выровнены как по центру, так и по левому краю.
- Цифры должны отрисовываться черным цветом.
- Размер цифр – больше половины высоты квадрата.
- При нажатии левой кнопкой мыши на ячейку с текущим числом – число исчезает. В начале игры нужно кликнуть по ячейке с числом 1, затем 2, 3 и так далее.
- Когда пользователь «закрывает» все числа на экране появляется диалоговое окно с текстом «Игра окончена».
- Программа публикуется в jar-архив.