

Počítačová hra pexeso.

Vytvořte počítačovou verzi známé hry pexeso. Jednotlivé karty pexesa budou základní anglická slovíčka a k nim přiřazeny české výrazy. Aplikace bude vytvořena následujícím způsobem:

1. Vytvořte základní formulář, ve kterém bude probíhat aplikace. Do tohoto formuláře vložte tlačítka v šesti řadách a šesti sloupcích. Titulky tlačítek na počátku hry nastavte na hodnotu „PEXESO“.
2. Vytvořte dvourozměrné pole 18x2, které bude představovat sadu 18 slovíček anglického jazyka a 18 českých výrazů odpovídajících anglickým výrazům.
3. Vytvořte jednorozměrné pole o 36 prvcích.
4. Jednorozměrné pole naplňte všemi výrazy dvourozměrného pole v náhodném pořadí.
5. Připojte ke všem tlačítkům na formuláři událost při kliku na tlačítko. Událost rozhodne, zdali je kliknuto na první tlačítko – v tomto případě se změní titulek tlačítka na text odpovídající příslušnému prvku jednorozměrného pole.
6. Jestliže je kliknuto na druhé tlačítko v pořadí, změní se také titulek tlačítka na text odpovídající příslušnému prvku jednorozměrného pole a zavolá se podprogram, který provede test, zdali titulky obou tlačítek si odpovídají – jeden titulek bude český výraz, druhý titulek bude odpovídající anglický výraz. K porovnání využijte dvourozměrné pole.
7. Podprogram vrátí hodnotu boolean. Jestliže jsou obě zvolené tlačítka odpovídající, vrátí se hodnota true, jinak se vrátí hodnota false.
8. Jestliže test správnosti určí, že se jedná o odpovídající texty, ponechají se tlačítka s anglickým a českým odpovídajícím výrazem otočeny.
9. Jestliže test správnosti určí, že se jedná o neodpovídající texty, vrátí titulky tlačítek zpět na hodnotu „PEXESO“.
10. Na dolní okraj umístěte tlačítko „Konec“.
11. Tlačítko „Konec“ ukončí celou aplikaci.
12. V aplikaci vytvořte rozpoznání výhry. Výhra nastane, jestliže všechna pexesa jsou nalezena. V tomto případě se zobrazí informativní dialogové okno s informací: „Gratuluji, vyhrál jsi“