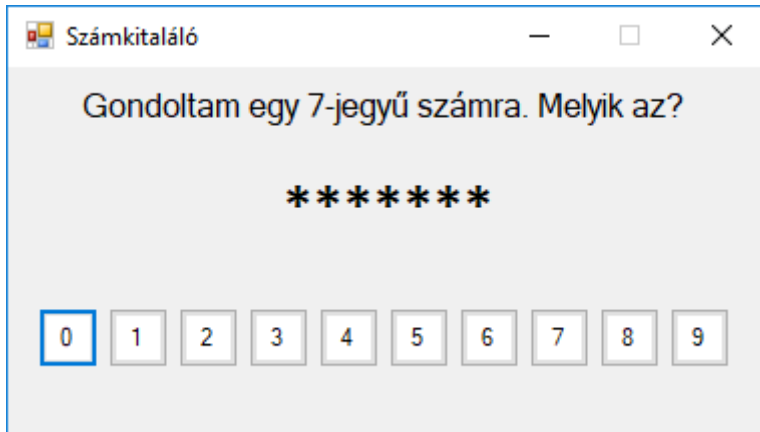


## C# vizsgafeladat

Készítsünk egy játékot, amelyben egy 7-jegyű szám számjegyeit kell kitalálni.

A kész alkalmazás letölthető és kipróbálható a <http://csharp.ide.sk/vizsga11OXP.zip> címen.

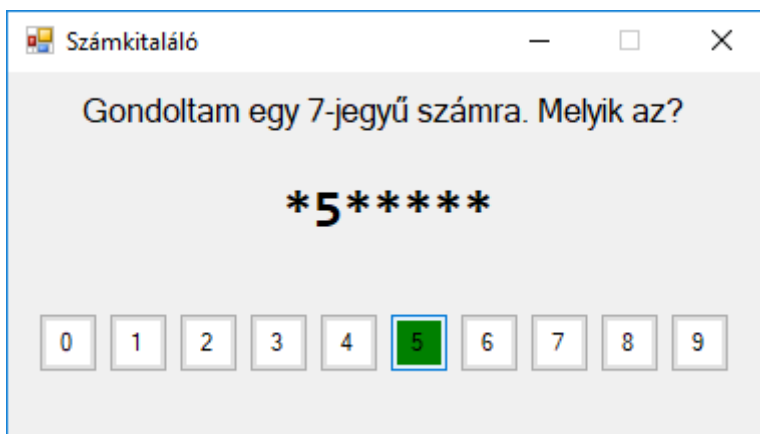
Az alkalmazás két Label és tíz Button komponensből álljon:



Az alkalmazás nyomógombjait a program indításakor, futási időben hozzuk létre. A nyomógombok háttere fehér színű legyen és sorban a 0–9 számjegyek legyen rájuk írva. Ezekre a nyomógombokra kattintáskor egy private láthatósági módosítóval ellátott **Kattintas** nevű függvény hívódjon meg. (+20 pont)

Az alkalmazás indításakor generáljon ki egy 7-jegyű véletlen számot. Ezt a számot kell majd a játékosnak kitalálnia. A második Label-ben kezdetben írjon ki 7 darab csillagot. (+10 pont)

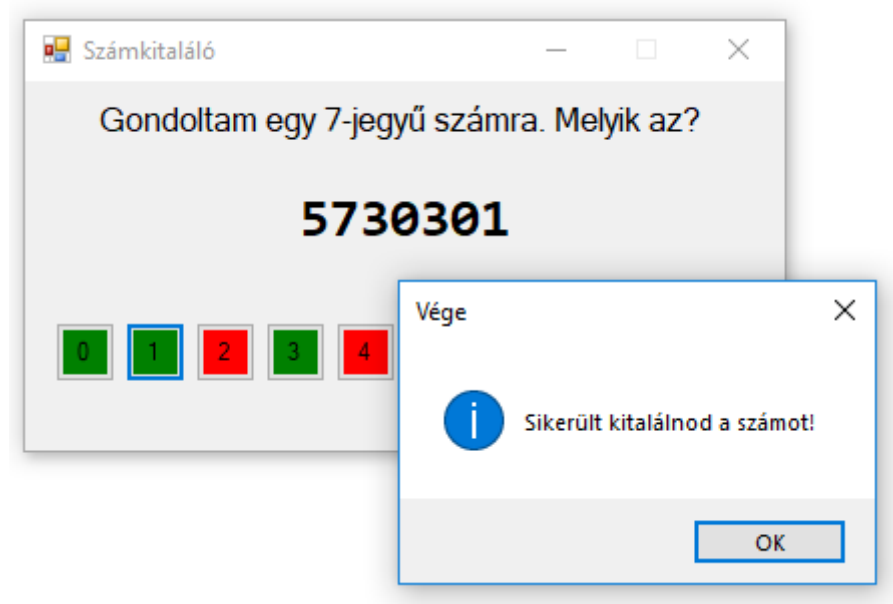
Ha a játékos a 0–9 nyomógombokra kattint, a program nézze meg, hogy az nyomógombon található számjegy megtalálható-e a kitalálandó számban. Ha van ilyen számjegy a kitalálandó számban, módosítsa a második Label-t úgy, hogy azokon a helyeken ahol ez a számjegy szerepel, a csillag helyett jelenítse meg a számjegyet.



(+20 pont)

A nyomógombokra kattintáskor azok háttérszíne változzon meg pirosra vagy zöldre. Ha a nyomógombon található számjegy megtalálható a kitalálandó számban, a gomb háttérszíne legyen zöld. Ellenkező esetben (ha a kitalálandó számban nincs ilyen számjegy), a nyomógomb háttérszíne legyen piros. (+10 pont)

Amennyiben a játékos már kitalálta a szám összes számjegyét (a második Label-ben már nincs csillag egyik számjegy helyén sem), jelenítsen meg az alkalmazás egy alábbihoz hasonló üzenetablakot.



Miután a játékos bezárja az üzenetablakot, a játék kezdődjön előlről (a nyomógombok háttérszíne legyen ismét fehér, generáljon ki egy új 7-jegyű véletlen számot és a második Label-be írjon ki 7 darab csillagot). (+10 pont)