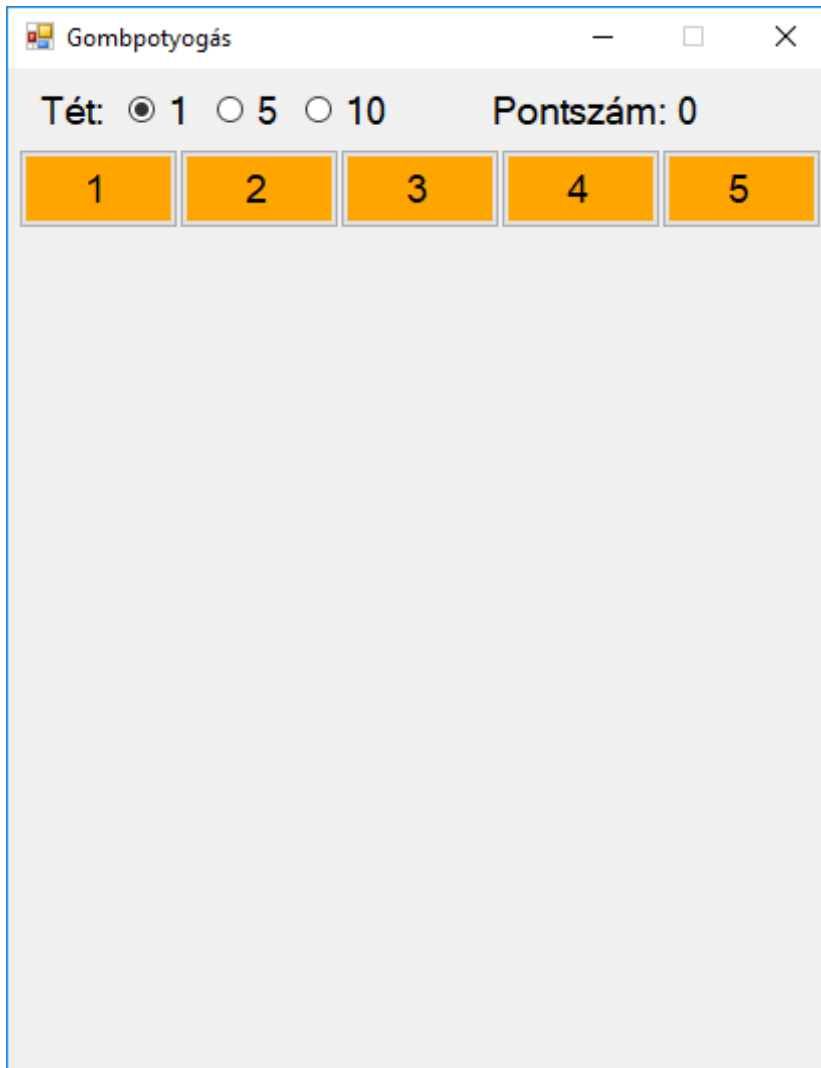


C# vizsgafeladat

Készítsünk egy játékot melyben nyomógombok potyognak lefele és a játékos fogadhat arra, hogy az 5 nyomógomb közül melyik fog leérni elsőként.

A kész alkalmazás letölthető és kipróbálható a <http://csharp.ide.sk/vizsga6ZDA.zip> címen.

Az alkalmazás kettő Label, három RadioButton, öt Button, és egy Timer komponensből álljon:



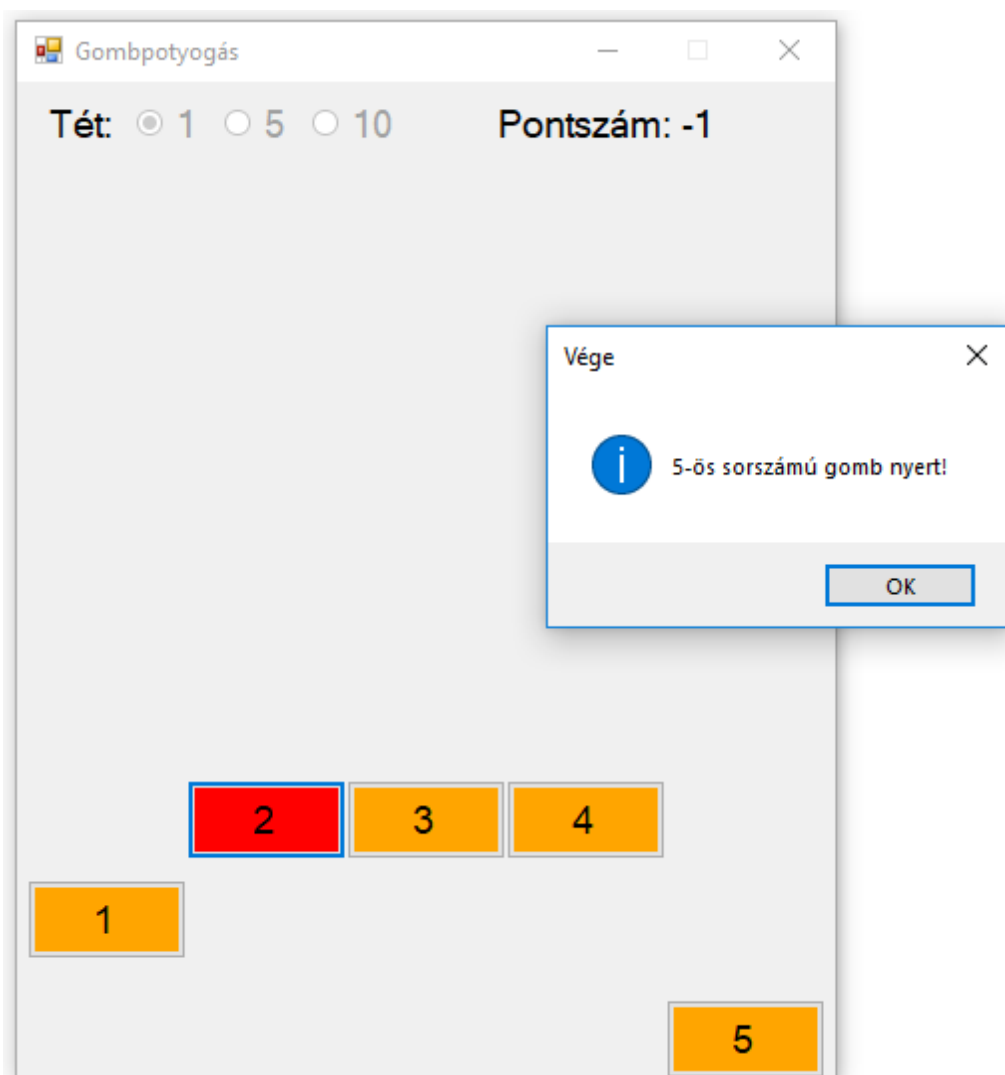
A nyomógombokat a program indításakor, futási időben hozzuk létre. A nyomógombok háttere narancssárga színű legyen. A nyomógombokra kattintáskor egy private láthatósági módosítóval ellátott **Kattintas** nevű függvény hívódjon meg. (+20 pont)

A játékos a RadioButton-ok segítségével választhat tétet, majd valamelyik nyomógombra kattintva tippelhet arra a nyomógombra, amelyik szerint elsőként „pottyan le”. A tippelt nyomógomb háttérszíne változzon pirossá, a RadioButton-ok legyenek elérhetetlenek, majd

egy Timer segítségével kezdjenek el „lepotyogni” a nyomógombok. A Timer minden századmásodpercben növelje az öt nyomógomb közül egy egyik véletlenszerűen kiválasztott nyomógomb Y koordinátáját 10 pixellel mindaddig, amíg valamelyik nyomógomb nem éri el az ablak alját. (+25 pont)

Amint valamelyik nyomógomb elérte az ablak alját, a Timer futása álljon le. Ha a játékos által tippelt gomb ért le az ablak aljára, a pontszámot növelje a megjelölt tét tízszeresével (10, 50, vagy 100 ponttal). Ha nem a játékos által tippelt gomb érte el az ablak alját, a pontszámot csökkentse a tét egyszeresével (1, 5, vagy 10 ponttal). (+10 pont)

Mindezek után jelenítsen meg az alábbi ábrán látható üzenetablakhoz hasonlót, melyben írja ki, hogy melyik sorszámú nyomógomb ért le elsőnek. Ügyeljen az üzenetablakban kiírt szám megfelelő képzővel való ellátására (1-es, 2-es, 3-as, 4-es, 5-ös).



Az üzenetablak bezárása után az öt színes nyomógomb kerüljön vissza az ablak tetejére, az eredeti helyükre, mindegyik nyomógomb háttérszíne változzon meg narancssárgára és a RadioButton-ok legyenek ismét elérhetőek. (+15 pont)