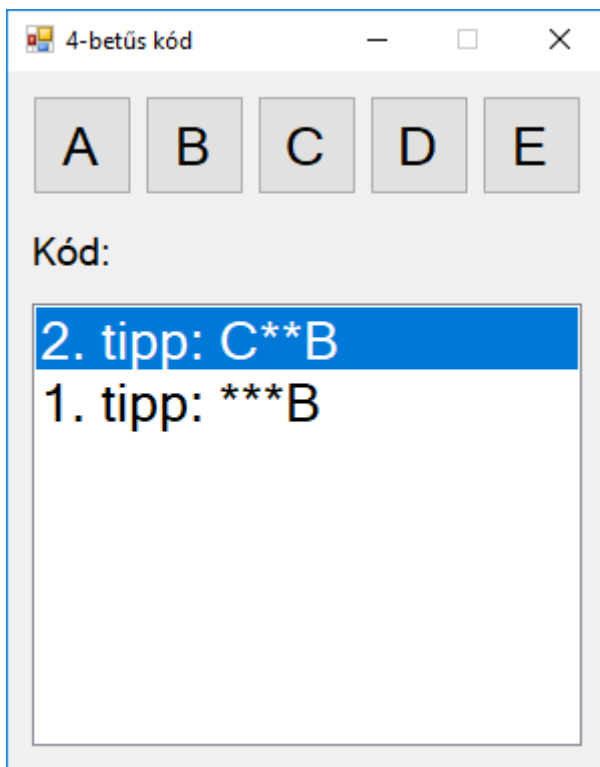


## C# vizsgafeladat

Készítsünk egy egyszerű játékot, melynek célja, hogy a felhasználó kitalálja a számítógép által kigenerált 4-betűs kódot (pl. „DAEC”).

A kész alkalmazás letölthető és kipróbálható a <http://csharp.ide.sk/vizsga3CST.zip> címen.

Az alkalmazás öt Button, egy Label, egy ListBox és egy Timer komponensből álljon:



A kitalálandó 4-betűs kódot az alkalmazás az indításkor generálja ki, de ne jelenítse meg a felhasználónak. A kód csak A, B, C, D, E betűket tartalmazhat, de bármelyik betűt akár többször is (pl. „EDEE”). (+10 pont)

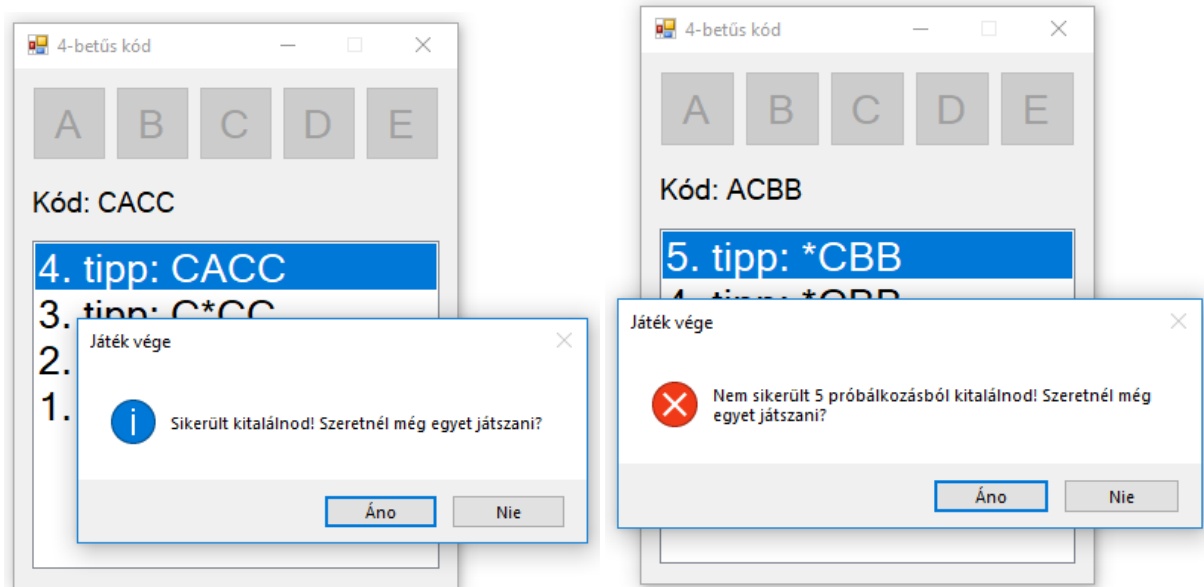
Bármelyik nyomógombokra kattintva a „Kód: ” szó után íródjon be a Label-be a megnyomott nyomógombon található betű mindaddig, amíg nem lesz ott egy 4-betűs kód. (+10 pont)

Amint a felhasználó beírt egy 4-betűs kódot, a nyomógombok legyenek inaktívak és a program várakozzon 1 másodpercig a Timer komponens használatával. (+10 pont)

1 másodperc eltelte után a program hasonlítsa össze a játékos által beírt kódot az alkalmazás által kigenerált kóddal. A ListBox legfelső sorába írja be a játékos által beírt kódot úgy, hogy amelyik betűnél egyezés található ott az adott betűt jelenítse meg, ahol viszont a kigenerált kódban más betű van, oda egy csillag (\*) jelet tegyen. Az így megjelenített kód elé írja ki, hogy a játékos hányadik tippjénél jár. Továbbá, a ListBox legfelső, éppen beírt sora legyen

kijelölve! Mindezek után, ha még nincs vége a játéknak, a Label-ből törölje a 4-betűs kódot és tegye a nyomógombokat ismét aktívá. (+20 pont)

A játéknak akkor van vége, ha a felhasználó eltalálta a kódot vagy már tippelt 5-ször. Ilyenkor az alkalmazás jelenítse meg az alábbi két üzenetablak közül a megfelelőt. (+10 pont)



Igen (Áno/Yes) válasz esetén a játék induljon előlről (generáljon ki egy új 4-betűs kódot, törölje ki a Label-ben található 4-betűs kódot, törölje ki a ListBox teljes tartalmát és tegye ismét aktívá a nyomógombokat).

Nem (Nie/No) válasz esetén az alkalmazás automatikusan záródjon be. (+10 pont)