

Bingo Opgave

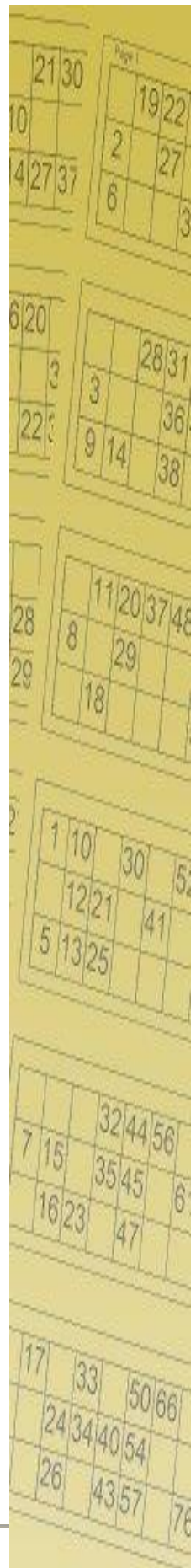
Det lokale bingocenter har mistet sin pose (den med numrene) og opråberen er kommet i en frygtelig knibe. Derfor ringer han til sin nevø (dig) som straks påtager sig at lave en hurtig løsning for ham.

Lav derfor et "Bingo" program, hvor tallene fra 1-90 trækkes vilkårligt og vises for brugeren.

Hvert enkelt tal må naturligvis kun trækkes en gang! Og det skal som minimum være synligt hvilke tal der allerede er trukket.

Programmet skal være baseret på en eller flere WPF Vinduer og det skal ligeledes være brugervenligt, da det skal betjenes af handikappede og pensionister.

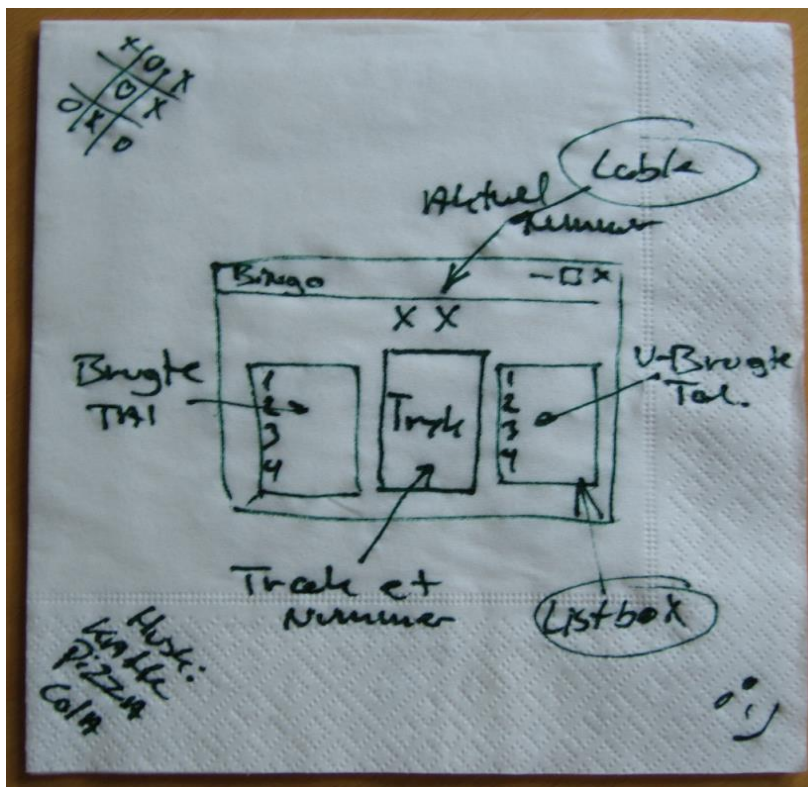
Din onkel påtænker at optage dig i sit testamente, hvis du løser denne opgave godt!



Opgave 9. Bingo buddy!

Da du holder meget af din excentriske gamle onkel, (og ikke mindst hans mange millioner) skal opgaven gerne løses hurtig og elegant.

Som ved enhver anden programmerings opgave har du sammen med kunden (i dette tilfælde din onkel) siddet over en kop kaffe og diskuteret hvordan opgaven kunne løses. Han har godkendt et layout på selve brugerfladen (se nedenfor) og er egentlig ikke så interesseret i resten af opgaven da dette er for teknisk for ham...



Du har selv siddet og funderet lidt på hvorledes opgaven kunne løses rent teknisk. Og indtil videre har du overvejet at vise "brugte" og "ubrugte" tal i en **listbox**. Du har nemlig kigget lidt på google og i Visual studios MSDN "hjælp" (F1), og mener at den nok er en rimelig løsning på flere af dine problemer. Det ville nok også være passende at bruge en **Label** eller **TextBlock** til at vise det aktuelle bingo nummer med...

Vores BCL har en **Random** class som kan håndtere alt det der med at trække et tilfældigt nummer, så du skal egentlig bare fokusere på at sortere brugte og ubrugte tal fra hinanden... Eller?

