16方格排序游戏设计.编写一个程序:如图8.25所示,要求在界面上设计4\*4的按钮,即16个按钮排成4\*4的网格形状.在16个按钮中,有且只有15个按钮上有从1~15的数字,而且这些数字在按钮上不重复出现.另外,有一个按钮上没有数字.当程序刚启动时,这15个数字是随机排列的.当单击某个按钮时,如果该按钮上有数字而且该按钮与没有数字的按钮相邻,则将该按钮上的数字给没有数字的按钮,同时该按钮变成没有数字的按钮.当15个数字在4\*4的网格中呈顺序或者逆序排列,则显示消息框表明排列成功,并重新随机排列这15个数字在按钮网格上的位置.