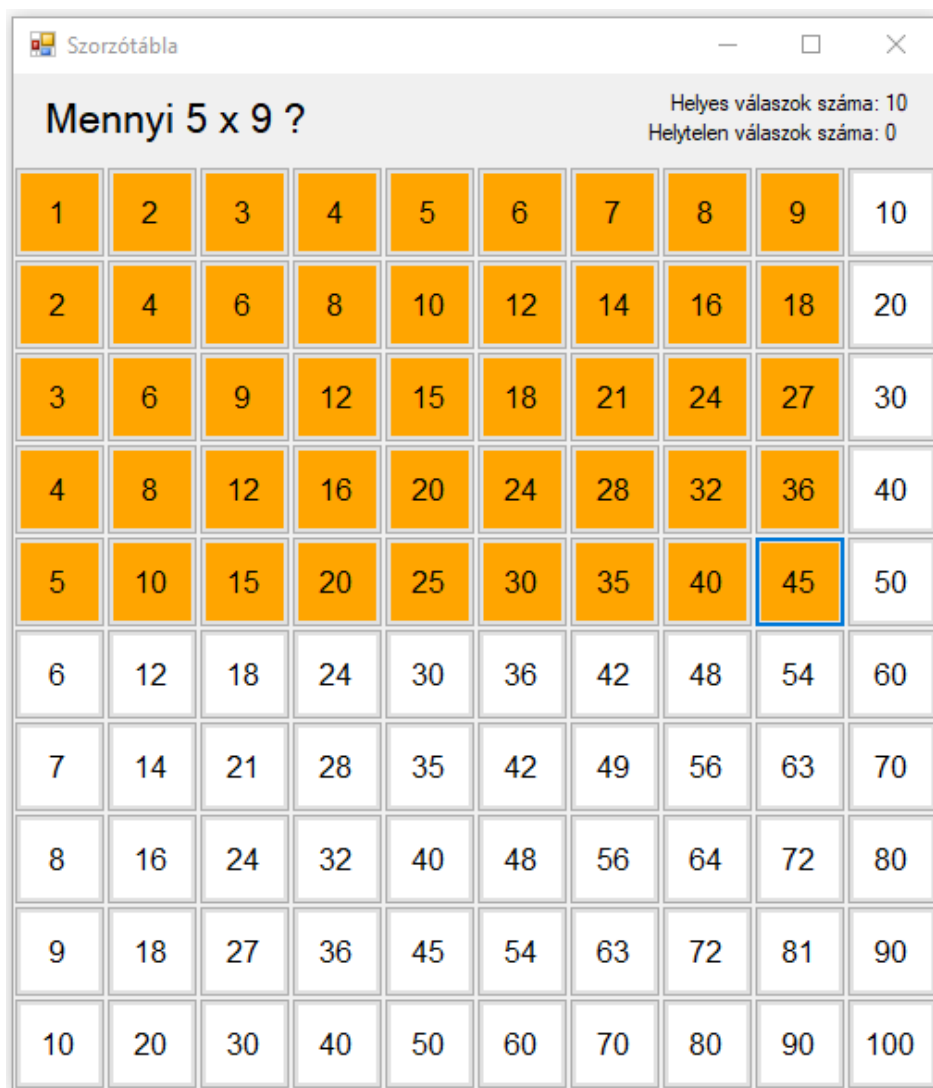


C# vizsgafeladat

Készítsünk egy játékos matematikai gyakorlóprogramot, mellyel alapiskolás tanulók gyakorolhatják a 10x10-es szorzótáblát.

A kész alkalmazás letölthető és kipróbálható a <http://csharp.ide.sk/vizsga4ERT.zip> címen.

Az alkalmazás három Label és száz Button komponensből álljon:



A nyomógombokat a program indításakor, futási időben hozza létre. Mindegyik nyomógombon a gomb sorszámának és oszlopszámának szorzata szerepeljen (a sorokat és oszlopokat 1-től 10-ig számolva). A gombok háttere fehér színű legyen. A nyomógombokra kattintáskor egy private láthatósági módosítóval ellátott **Kattintas** nevű függvény hívódjon meg. (+20 pont)

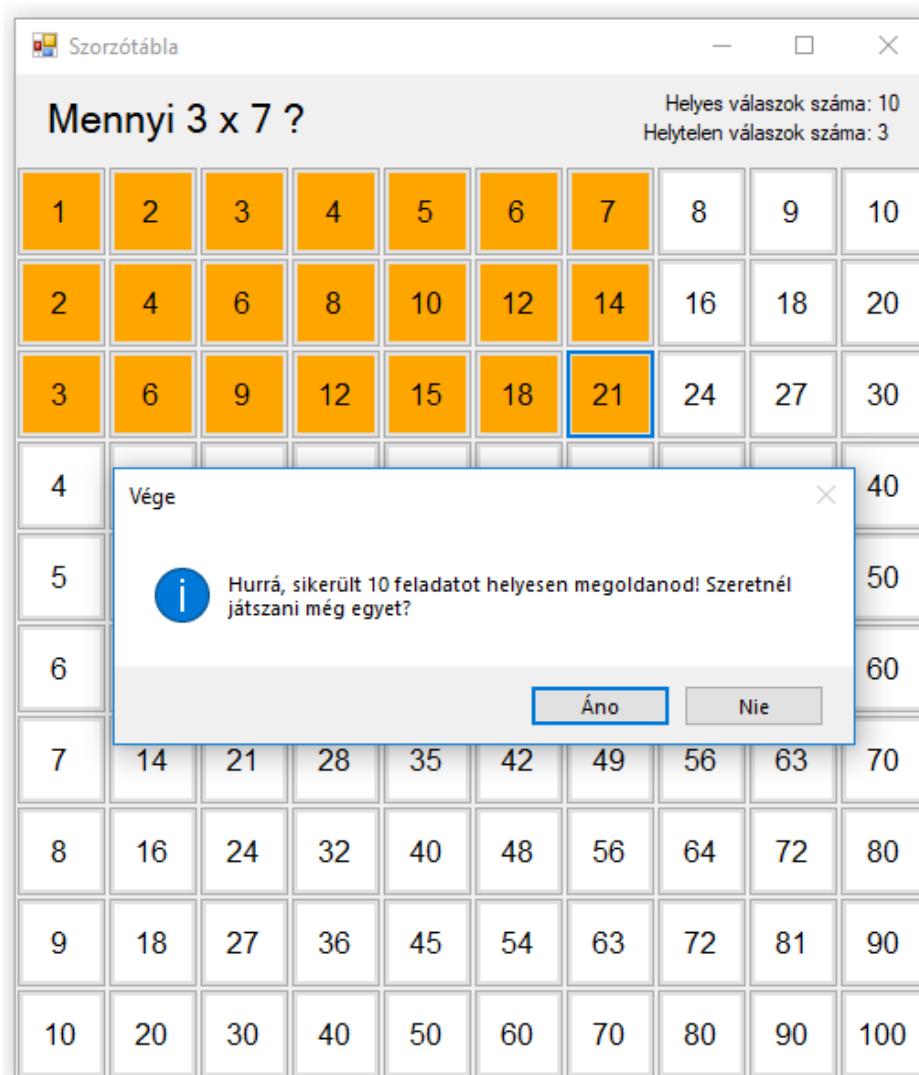
Az alkalmazás bal felső sarkában található Label-ben jelenítsen meg egy véletlenszerűen kigenerált feladatot a 10x10-es szorzótáblából. (+10 pont)

Ha a játékos olyan nyomógombra kattint, amely nem a feladat eredményét tartalmazza, az összes nyomógomb háttére fehér színű legyen.

Ha a játékos olyan nyomógombra kattint, amely a feladat eredményét tartalmazza, akkor az adott gomb és az összes olyan nyomógomb, amely tőle balra és felfele helyezkedik el, legyen narancssárga háttérszínű. A többi nyomógomb háttére fehér színű legyen. Helyes válasz esetén, ha még nincs vége a játéknak, a program automatikusan generáljon ki egy új feladatot, amelyet jelenítsen meg a bal felső sarokban található Label-ben. (+20 pont)

A program folyamatosan számolja a helyes és helytelen válaszokat és ezeket jelenítse meg az alkalmazás jobb felső sarkában található Label-ekben. (+10 pont)

A játéknak akkor van vége, ha a felhasználó 10-szer helyes választ adott. Ilyenkor az alkalmazás jelenítse meg az alábbi üzenetablakot.



Igen (Áno/Yes) válasz esetén a játék induljon előlről (generáljon ki egy új feladatot, állítsa be az összes nyomógomb háttérszínét fehérre és nullázza ki a helyes és helytelen válaszok számát).

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