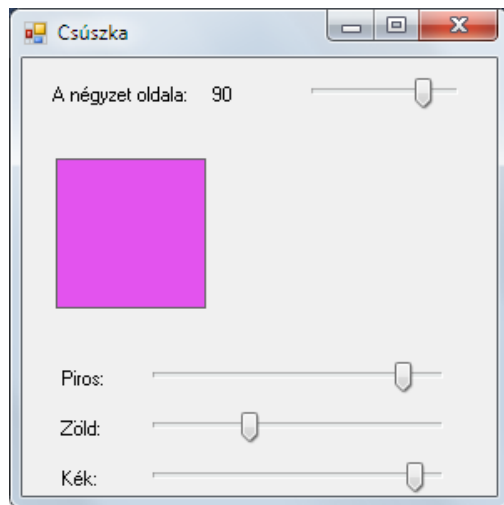


1) Színkeverés.

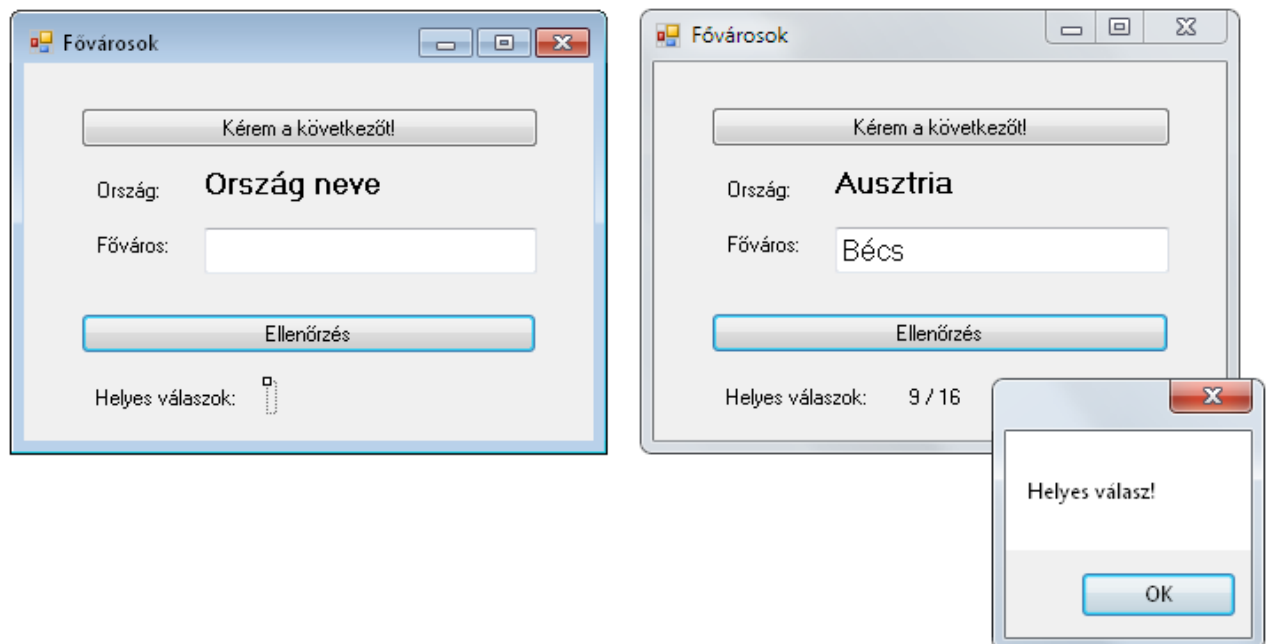
Írjon programot, amely az additív színkeverést mutatja be. Egy négyzet alakú label háttérszíne mutassa a kevert színt. Három scrollbar komponenssel lehessen állítani a szín piros, kék, és zöld összetevőjét. Akármelyik csúszka pozíciója változik, rögtön frissüljön a szín. A színt mutató label méretét szintén egy csúszkával lehessen változtatni, ez 50 és 100 pixel közötti érték lehet.



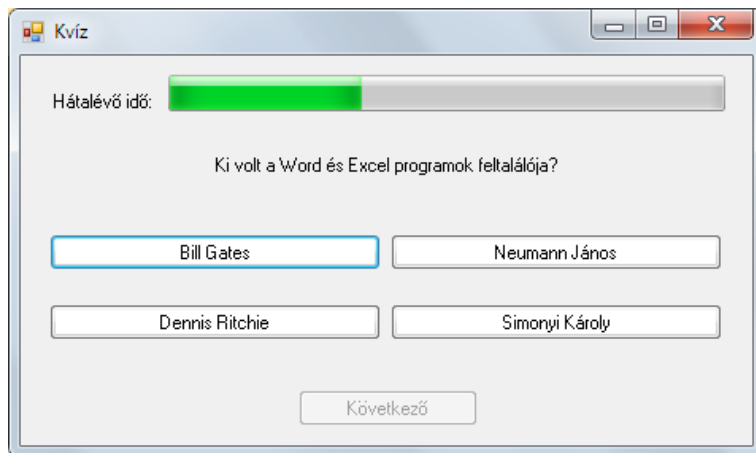
Magyarázat: Ne felejtse el beállítani a trackbarok minimum és maximum értékeit.

2) Fővárosok

A program olvassa be a `fovaros.txt` fájl tartalmát, melyben az országnevek és a fővárosok találhatók soronként, pontosvesszővel elválasztva. Véletlenszerűen sorsoljon egy kérdést, majd ellenőrizze a válasz helyességét.



3) Kvízzjáték

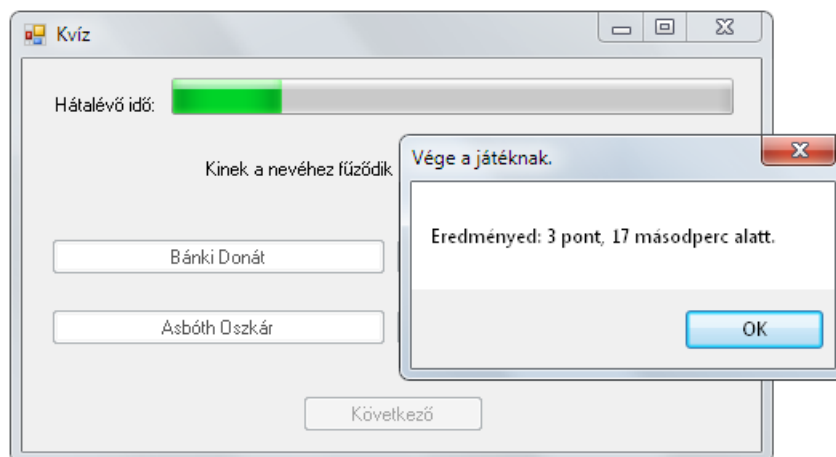


A kérdések a `kviz.txt` állományban vannak.

Minden kérdés megválaszolására 20 másodperc áll rendelkezésre.

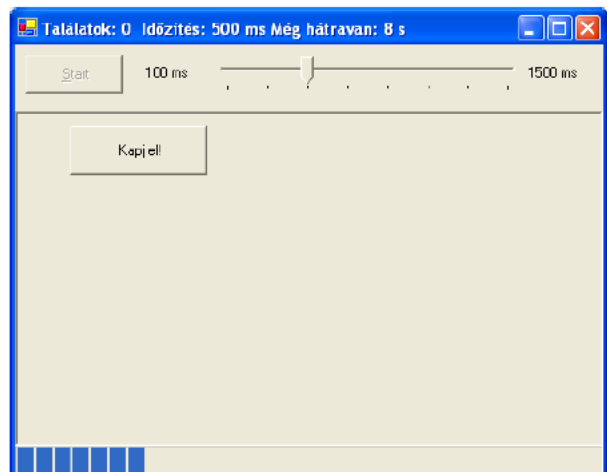
A helyes válaszok háttérszíne változzon zöldre, a helytelen válaszok háttérszíne pirosra.

A játék végén írja ki a pontokat és az eltelt időt.



4) Ugráló gomb

Készítsünk egy egyszerű játékprogramot, ami egy mozgó nyomógombot tartalmaz. A nyomógomb beállított ideig marad egy helyben, majd az ablakon számára elhatárolt terület (panel) egy véletlenszerűen kiválasztott pozíciójában jelenik meg újra. A játék során az a feladat, hogy minél többször kattintsunk a gombon az egér segítségével. A játék előre beállított ideig tart, a form alján elhelyezett végrehajtásjelző tájékoztat az eltelt időről. Az ablak fejlécében ki akarjuk jelezni, hogy mennyi az eddig elért találatok száma, mennyi időközönként mozdul el a nyomógomb, és mennyi idő van még hátra a játékból.



5) Képpontok

Az `rgb.txt` állomány egy 50×50-es raszteres kép képpontjainak színét tartalmazza a színek RGB kódjával, balról jobbra haladva sorfolytonosan. Egy sorban 3 szám található szóközzel elválasztva, a 3 szám a szín Red, Green illetve Blue összetevője. Készítsünk programot, amely megjeleníti az 50×50 képpontos képet!

6) Téglalap – scrollbar vezérlővel

Készítsünk programot, amelyben egy vízszintes és egy függőleges scrollbar segítségével állíthatjuk be egy téglalap oldalait. A téglalapot jelenítsük meg a formon, és írjuk a közepébe a területét! A scrollbarok görgetésével egyidőben változzon a téglalap mérete illetve területe. A scrollbarok felett jelenjen meg az aktuális érték, és „mozogjon együtt” a scrollbar mutatójával. A kezdő állapot egy 50×50-es téglalap (négyzet) legyen!

Minták:

