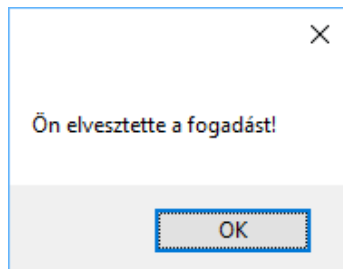
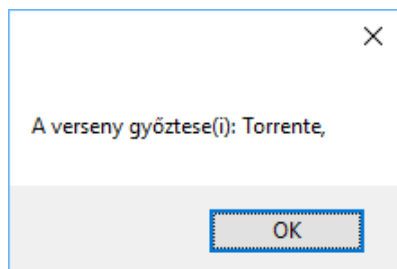
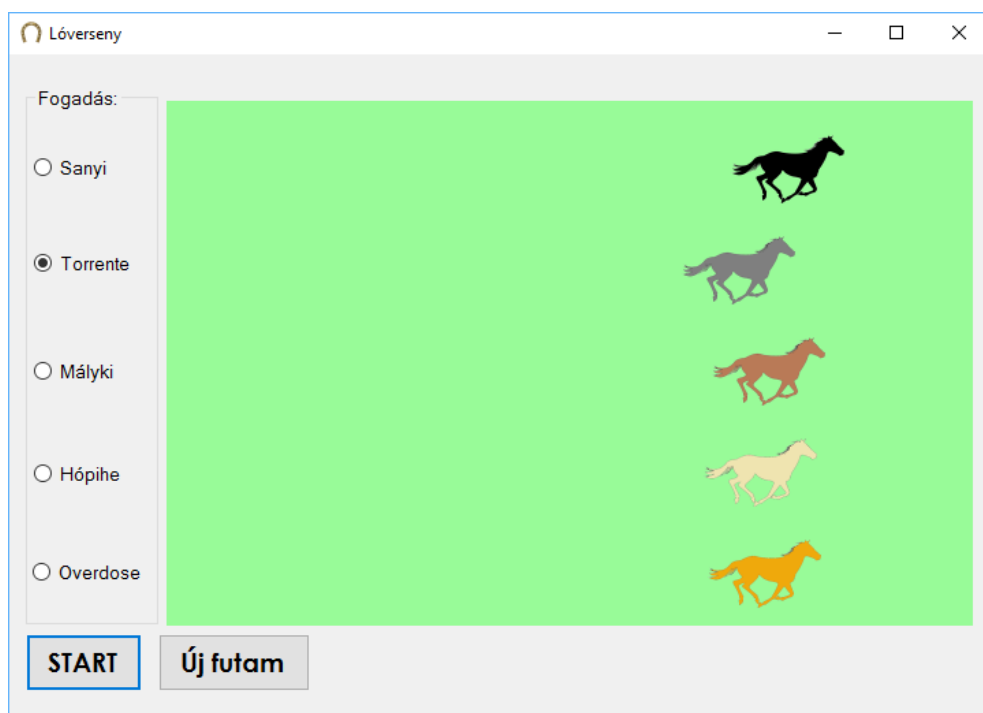
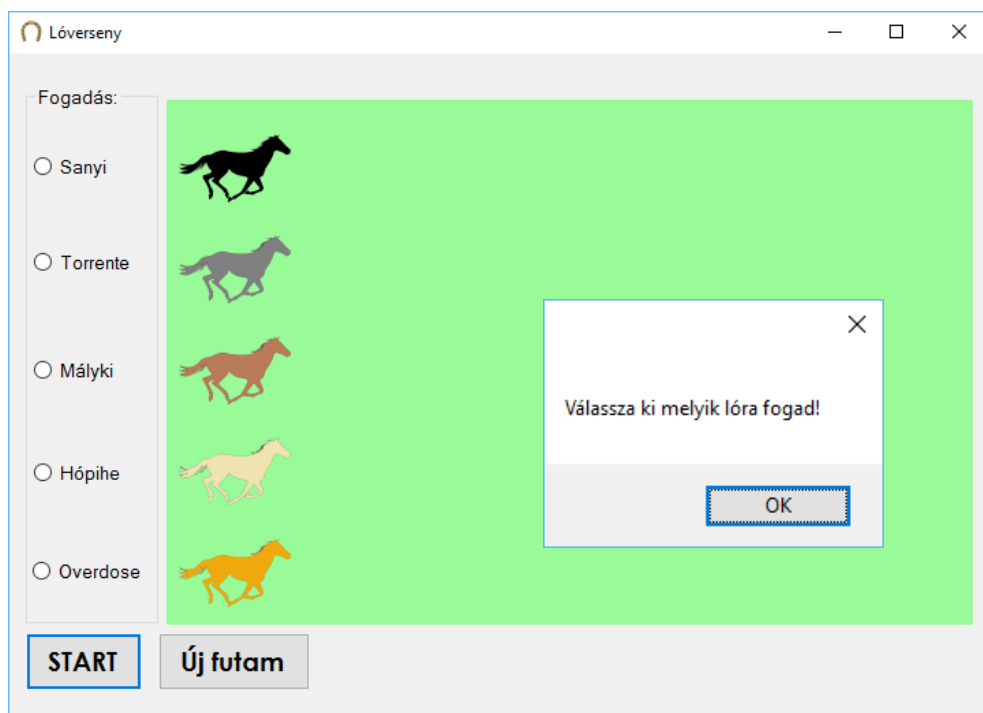
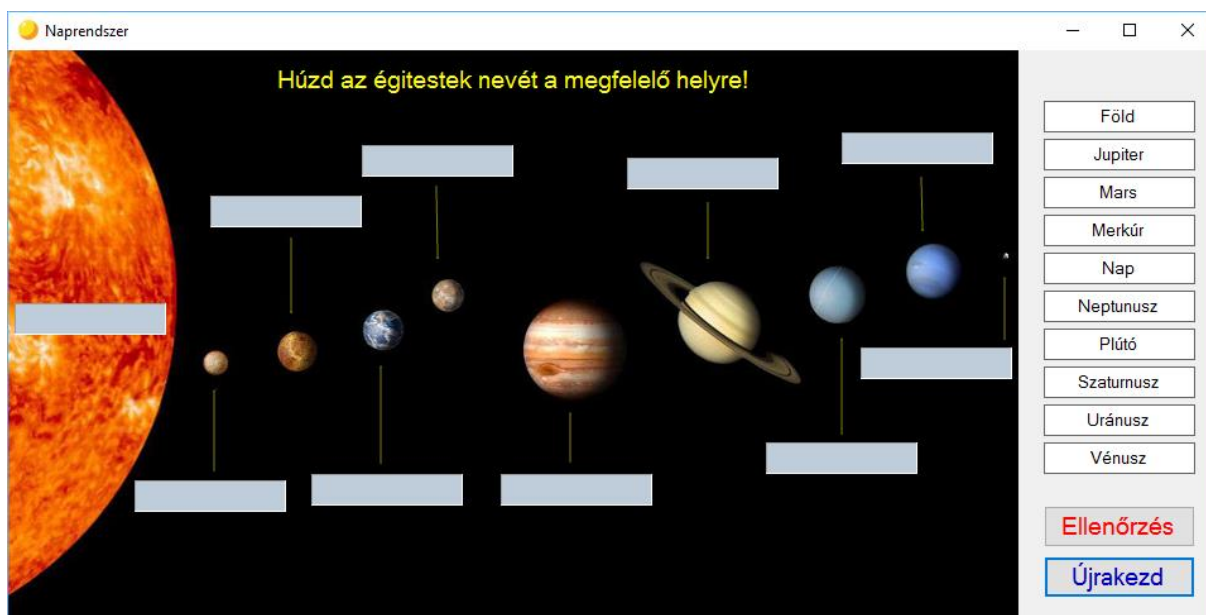


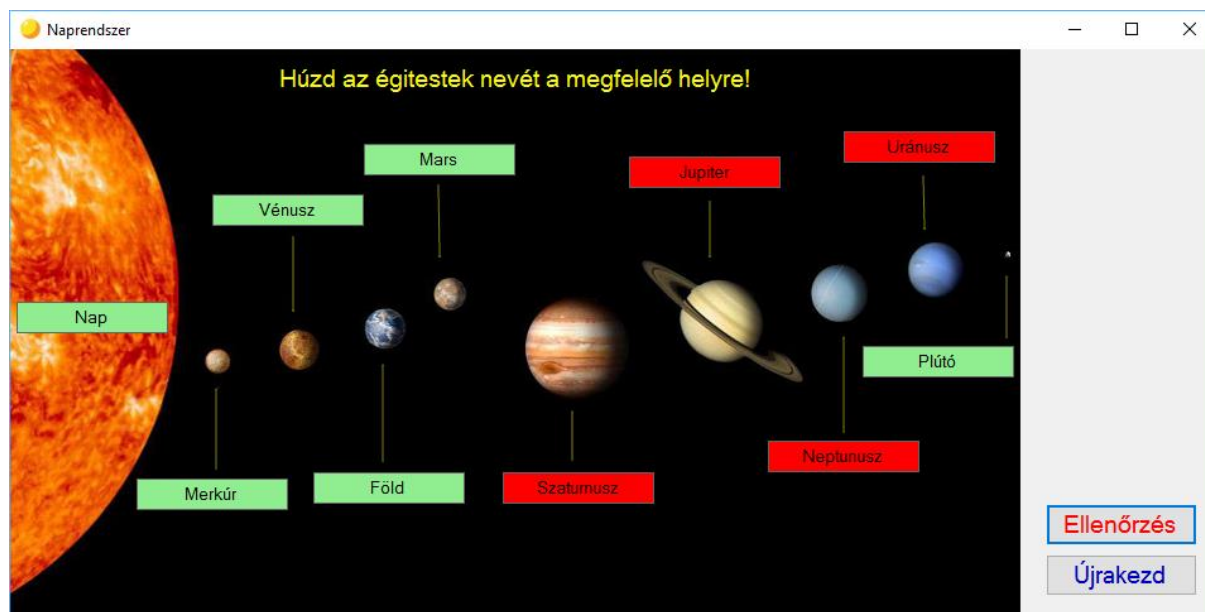
1. Lóverseny



2. Égitestek



- Az égitestek nevét egérhúzással lehessen a helyükre rakni.
- Ha „elég közel” vagyunk a szürke téglalapokhoz, akkor „ugorjon a helyére” az égitest nevét tartalmazó címke.
- Ellenőrzésnél a rossz helyen levő címkék háttere legyen piros, a jó helyen levőké zöld.

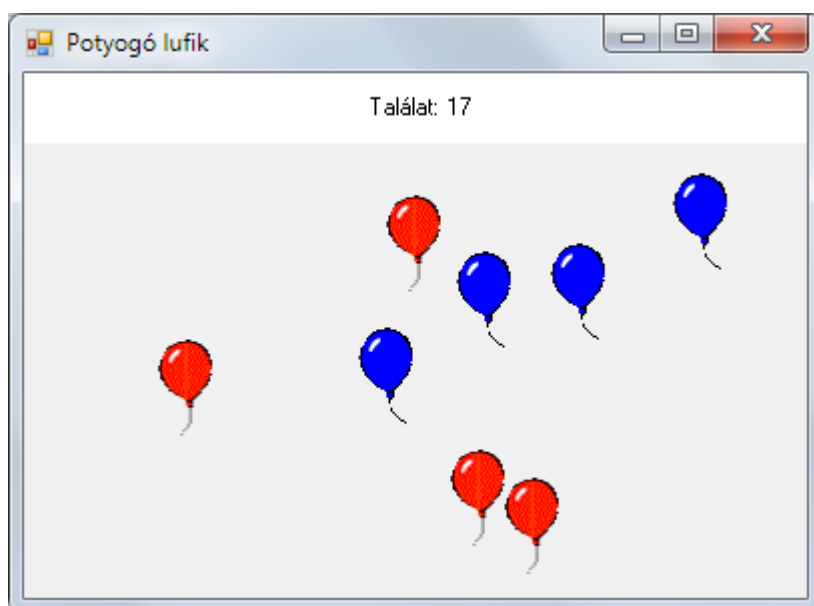


- Újrakezdésnél kerüljenek vissza az égitestek nevei a kezdő pozícióba.

3. Készítsünk memória játékot 8 képpár felhasználásával!

- Csak két képkockát lehessen megfordítani.
- A párok maradjanak felfordítva!
- A nem párok automatikusan „forduljanak” vissza egy beállított idő után (pl. 1 másodperc). Ehhez használjunk timer-t.

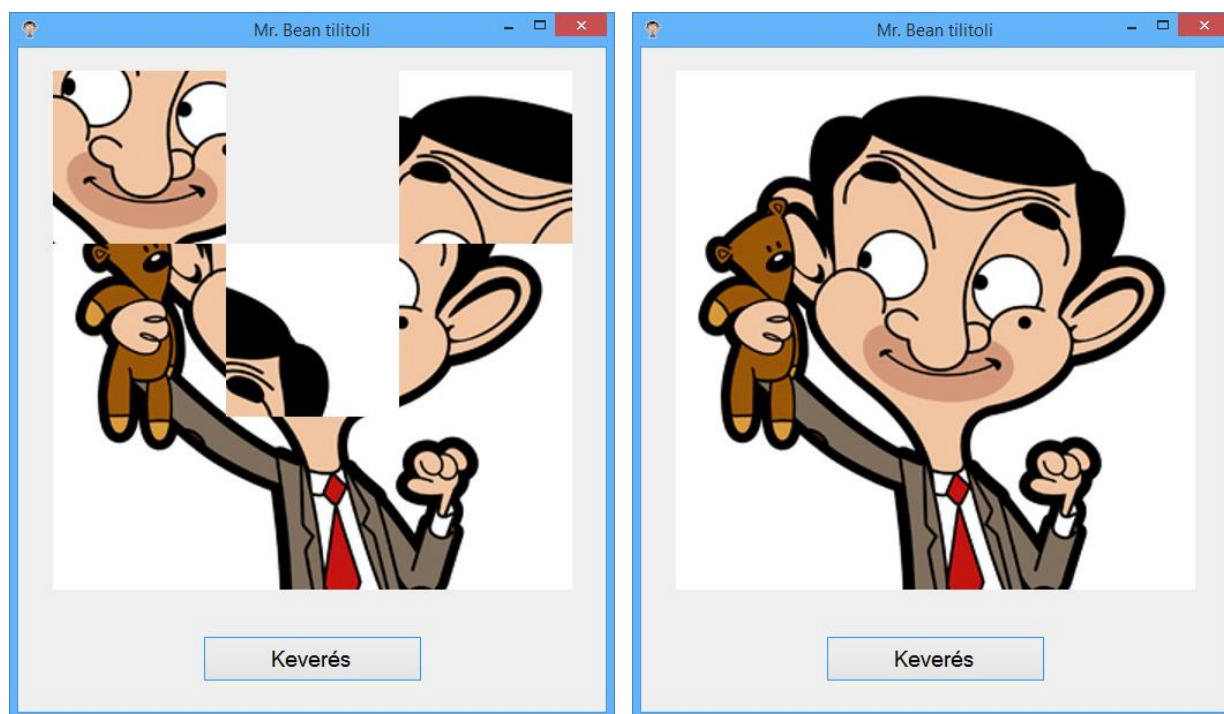
4. Lufik



Készítsünk játékprogramot, amely az ablakban véletlenszerűen választott helyeken megjelenít léggömböket (pictureBox vezérlőkben - lufikek.gif, lufipiros.gif). A lufik kezdjenek el felfelé emelkedni, amíg el nem érik az ablak tetejét, akkor szűnjenek meg. A játékos feladata rákattintani a léggömbökre. Amelyik léggömbre rákattintott a játékos, az szintén szűnjön meg (kipukkadt). A program számlálja, és írja ki a találatokat. A játékidő 1 perc legyen.

5. Tilitoli

Készítsünk 3x3-as tilitoli játékot! Ha sikerült kirakni a képet, a hiányzó darabka is kerüljön a helyére!



6. Puzzle

- a) A háttérben halványan látszódnak a képdarabok.
- b) Egyenként jönnek (összekeverve) a képkockák, amiket a helyére kell húzni.
- c) Ha a helyére került, nem lehet elmozdítani.
- d) Csak ekkor jelenik meg a következő darab.
- e) Mérje az időt.

