

## PREDMET: Objektno-orientisano projektovanje

### VEŽBA 5.

---

#### Cilj vežbe:

Kreiranje windows form aplikacije. Obrada događaja koje kontrole hvataju. Rad sa stavkama iz menija, XML serijalizacija, upotreba tajmera, user control-e.

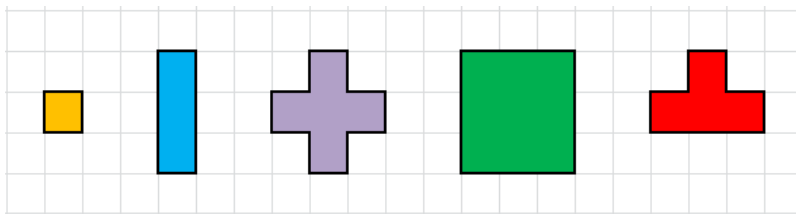
#### Zadatak:

Potrebno je realizovati igricu **C# Tetris** kao WinForms aplikaciju u programskom jeziku *Microsoft Visual C# .NET*.

#### Obezbediti:

1. da se definiše veličina površine na kojoj se igra igrice,
2. da se unapred definiše brzina kretanja figura u *ms*,
3. prikaz zarađenih poena (smisliti način za bodovanje, npr. jedan ispunjen red jedan bod),
4. prikaz proteklog vremena,
5. unapred prikazati sledeću figure koja tek treba da se pojavi na površinu za igranje igrice,
6. obezbediti meni za pokretanje nove igrice, pauziranje igrice i pamćenje najvećeg broja poena koji je osvojen,
  - a. Unosi se ime i prezime igrača a automatski se ubacuju broj ostvarenih poena datum i vreme
    - i. Igrica ne može otpočeti dok se ne unose ime i prezime igrača
  - b. Listu igrača sa ostvarenim poenima pamtiti u XML fajl
  - c. U svakom trenutku može da se prikaže lista igrača sa ostvarenim poenima, sortirana po broju ostvarenih poena
7. tetris realizovati kao UserControl-u,
8. obezbediti da se figure razlikuju po bojama.

#### Moguće figure:



#### Moguće rotacije figura:

