# **Opdrachten Schuifpuzzel**

# Opdrachten

1. Bovenaan het formulier staat standaard ‘Form1’; wijzig deze titel naar iets anders, bv ‘Schuifpuzzel’.
2. Standaard is het plaatje al correct en is het hokje rechtsonder het ‘eerste lege vakje’; wijzig de code zodat de applicatie met gehusselde plaatjes begint, en het ‘eerste gat’ op een andere positie begint.
3. Als er op het middelste plaatje wordt geklikt dan gebeurt er niets, dat had je vast al gemerkt. Wijzig de applicatie zodat ook op het middelste plaatje geklikt kan worden (waardoor het plaatje verschuift naar de lege plek).
4. Maak een methode ‘ShuffleTiles’ die de puzzelstukjes zelf verschuift, zodat het programma niet met een opgelost puzzel begint, maar met een puzzel waarvan de stukjes door elkaar gehusseld zijn.

Je kunt bijvoorbeeld 100x een click-event simuleren, dus 100x de methode SwapImage aanroepen, hierbij gebruikmakende van een Random-number-generator (Random rnd = new Random();).