Analisi Tecnica

1. Randomizzazione delle carte

Il programma utilizza un foreach per eseguire i comandi per tutti i picturebox , dopo aver inizializzato Random location = new Random();

e una lista di punti List<Point> points= new List<Point>()

che poi vengono richiamati foreach (PictureBox picture in GamePanel.Controls)

{

int next = location.Next(points.Count);

Point p = points[next];

picture.Location = p;

points.Remove(p);

}

1. Bottone di reset creo una classe di tipo privato private void resetButton\_Click(object sender, EventArgs e)

e viene richiamata la funzione MemoryGame\_Load(sender, e);