
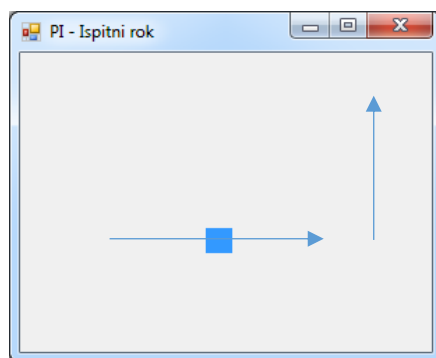


Zadatak: Zmija?

Napravite grafičku C# aplikaciju koja omogućuje „vožnju“ Panel kontrole nalik popularnoj igri „Zmija“. Funkcionalnosti su sljedeće:

- Plavi panel se iscrtava na koordinatama 15,15.
- Svaki 200ms panel se za JEDNU vlastitu ŠIRINU pomiče u desno.
- Pritiskom korisnika na tipke sa strelicama,  panel mijenja smjer, što znači da primjerice, pritiskom na tipku dolje (Keys.Down), panel se počinje svakih 200 ms pomicati prema dolje, umjesto desno kao ranije.
- Kada panel stigne do ruba (bilo krajnje desnog ili lijevog), isti se iscrtava na početku s lijeve strane (kao tunel na igri „Zmija“).
- NAPOMENA: Sve funkcionalnosti rade, bez obzira na promjenu veličine prozora! – drugačija rješenja neće se uvažiti.

Vizualni izgled aplikacije mora biti prema sljedećoj slici:



Pomoć:

- Predlažemo da koristite pomak za svaki smjer, **x_step** za x os i **y_step** za y os. Pritiskom na neku od ranije spomenutih tipki, te se vrijednosti potrebno je promijeniti sukladno pritisnutoj stelici, dok Timer kontrola pomiče Panel.

Vrijeme rješavanja: 30 minuta