

Napravite Windows Forms aplikaciju, odnosno igru koristeći Panel kontrolu, slike, i crtanje pomoću Graphics biblioteke.

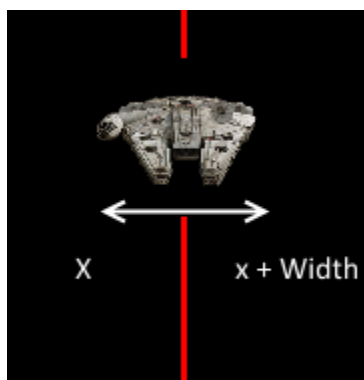
Igra se sastoji od sljedećih ključnih elemenata:

- Dvije panel kontrole, jedna pri vrhu forme, jedna pri dnu. Obje kao pozadinsku sliku imaju postavljenu polu-transparentnu sliku. Donja slika je ikona Death Star, a gornja Millenium Falcon. Obje se ikone nalaze u prilogu.
- U gornjem lijevom kutu, labela prikazuje naziv igre žutim slovima, a u gornjem desnom kutu se nalaze dvije labele, jedna sadrži tekst „Score“, a druga prikazuje trenutni rezultat igre.
- KeyUp (na razini forme) – kada korisnik pritisne tipku desno, trenutna pozicija, odnosno X trenutne lokacije donjeg panela (Death Star) pomiče se u desno za 10px. Ekvivalentno tome, kada pritisne lijevu tipku, pomiče se za -10px po X.
- KeyDown (na razini forme) – kada korisnik pritisne tipku Space, izračunava se centralna (po x-u) pozicija donjeg panela (Death Star). Centar panela po X-u i lokacija panela po Y su početna točka laserske zrake. Završna točka laserske zrake je ista pozicija, no po Y za -500px manja. Za crtanje je potrebno koristiti nešto poput:

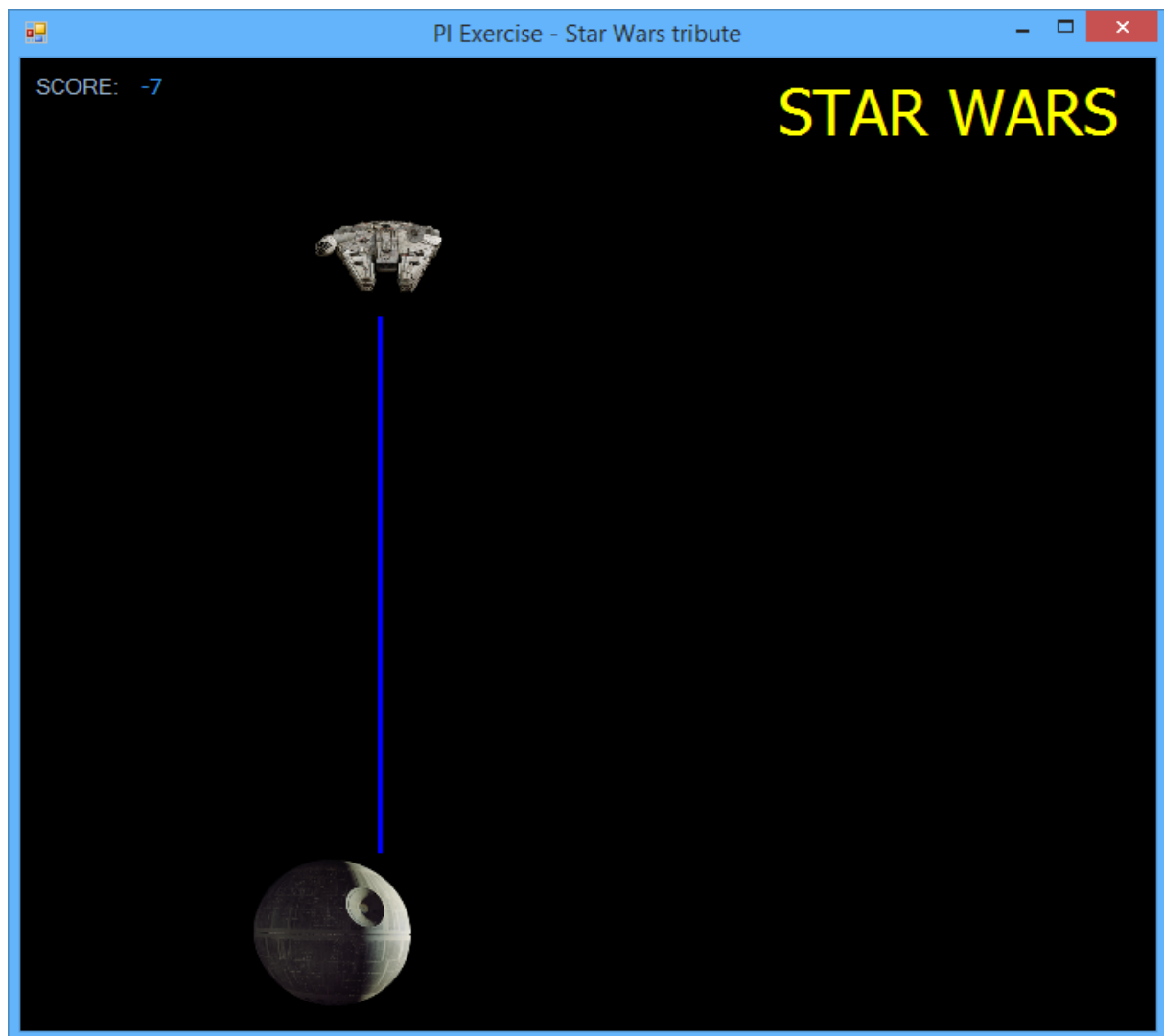
```
Graphics g = this.CreateGraphics();  
g.DrawLine(new Pen(Brushes.Red, 3), shipLocation, endBeam);
```

Kada korisnik pritisne Space, iscrtati će se crvena linija koja predstavlja lasersku zraku. U prijašnjoj KeyUp metodi, potrebno je obrisati crvenu zraku kada korisnik otpusti tipku Space, dakle tada treba pozvati `this.Refresh()`;

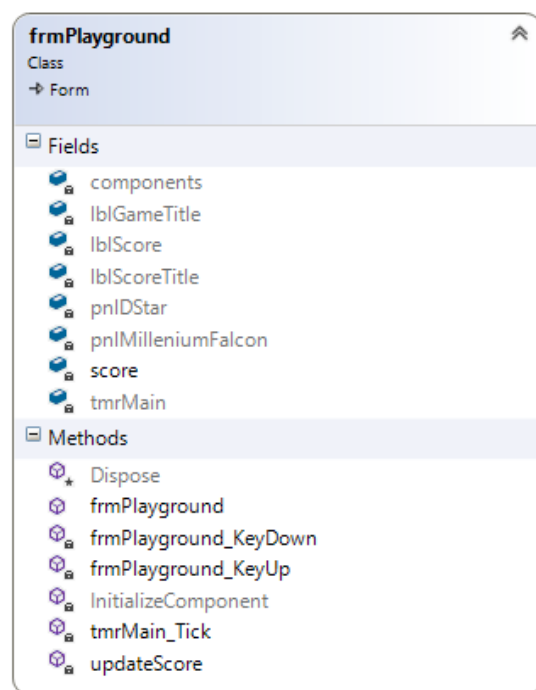
- Potrebno je dodati timer kontrolu koja će se okidati svakih 100ms, i započeti s radom u konstruktoru glavne forme. Unutar Thick događaja timera, generira se slučajni broj od 1 do 500. Ako je broj manji od 250, gornji Panel, po X-u se pomiče u desno za 10px, a ako je veći pomiče se u lijevo.
- Također, ako je generirani broj djeljiv sa 2, tada se iscrtava slična zraka, ovaj puta plava, kao što se ranije crtala za Death Star. Ovaj puta, početna točka je centar gornjeg panela (Millenium Falcon), a završna je po Y 500 veća.
- Provjere: kod svakog iscrtavanja laserske zrake (crvene i plave), potrebno je pozvati metodu „updateScore“. Ako je crvena zraka između X-a Millenium Falcona i njegove širine (dakle ako je iscrtana unutar pozicije na kojoj je gornji panel), tada se dodaju bodovi. Odnosno metoda updateScore se pozove sa true parametrom. Slično tome, uspremdba se radi kada se plava zraka iscrtava na poziciji donjeg panela. No ovaj put updateScorese poziva sa false metodom, odnosno oduzima se bod.
- Ako je stanje bodova veće od 0, font je crveni, ako je manje od 9, font je plavi. Kada se dođe do -10 ili +10, igra je završena (`tmrMain.Stop()`;) i ispisuje se poruka o pobjedniku.



Slika 1: Provjera dali je linija iscrtana unutar pozicije panela, odnosno, da li je panel pogođen



Slika 2: Prikaz igre, Falcon je pogodio Death Star



Slika 3: Popis metoda i varijabli