

Vamos a crear una interfaz gráfica con una imagen(Personaje), cuatro botones(arriba, abajo, izquierda, derecha) y otra imagen de meta (tesoro). En nuestro caso, la imagen representa a una personaje que se irá moviendo por una serie de coordenadas dentro de la pantalla. Si atraviesa la posición concreta donde está el tesoro se muestra la imagen y una ventana emergente diciendo que has ganado.

La imagen del personaje permanece visible, pero la del tesoro queda oculta. Al pisar un tesoro, ésta se hace visible y el programa se cierra tras confirmar un mensaje emergente (this.Close()).



Pista de la funcion para mover al personaje:

```
private void btnMover_Click(object sender, EventArgs e)
{
    int maxX = this.ClientSize.Width - pbPersonaje.Width;
    int maxY = this.ClientSize.Height - pbPersonaje.Height;
```

```
    Button clickedButton = sender as Button;
```

```
    if (clickedButton != null)
    {
        if (clickedButton.Name == "btnDerecha")
        {
            if (pbPersonaje.Location.X + 10 <= maxX)
            {
```

```
        pbPersonaje.Location = new Point(pbPersonaje.Location.X + 10,  
pbPersonaje.Location.Y);  
    }
```