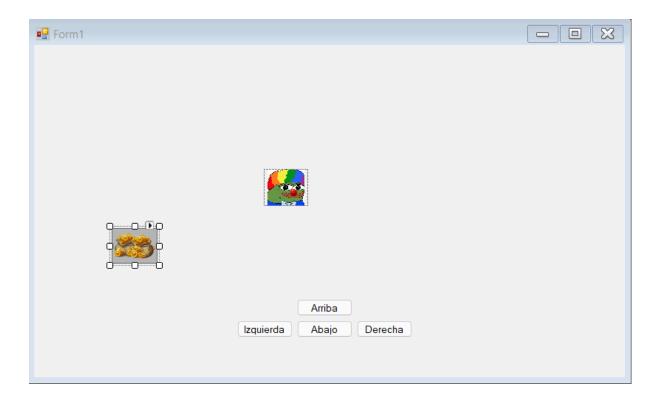
Vamos a crear una interfaz gráfica con una imagen(Personaje), cuatro botones(arriba, abajo, izquierda, derecha) y otra imagen de meta (tesoro). En nuestro caso, la imagen representa a una personaje que se irá moviendo por una serie de coordenadas dentro de la pantalla. Si atraviesa la posición concreta 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);
}
```