

ISTITUTO TECNICO INDUSTRIALE STATALE "G. VALLAURI"

Via S. Michele, 68 – 12045 Fossano

Indirizzo **INFORMATICA** – Classe **III INF B**

Esercizio 24 - Memory

Realizzare il gioco Memory indicato di seguito.

Memory

6	17	3	16	2	10
5	17	8	13	3	8
9	14	7	13	1	18
2	10	9	11	4	12
15	18	11	1	15	4
12	14	7	16	6	5

In corrispondenza dell'avvio, il programma deve caricare all'interno di una matrice di 36 button diciotto coppie di numeri differenti (una coppia di 1, una coppia di 2, una coppia di 18). Ogni numero deve essere posizionato in modo del tutto casuale. Sfondo e Testo hanno entrambi colore grigio con tonalità 127, in modo che di fatto il testo non risulti visibile.

Quando l'utente **clicka su un pulsante**, il programma deve "scoprire" il numero corrispondente applicando uno sfondo rosso.

Quando l'utente **clicka su un secondo pulsante**, il programma deve "scoprire" il numero corrispondente applicando uno sfondo rosso e lasciarlo visualizzato per ½ secondo.

Dopo ½ sec. se i due numeri sono diversi devono essere di nuovo entrambi ricoperti; se invece sono uguali rimangono visualizzati con sfondo blu e disabilitati.

Un pulsante **Riavvia** ristabilisce le condizioni iniziali.