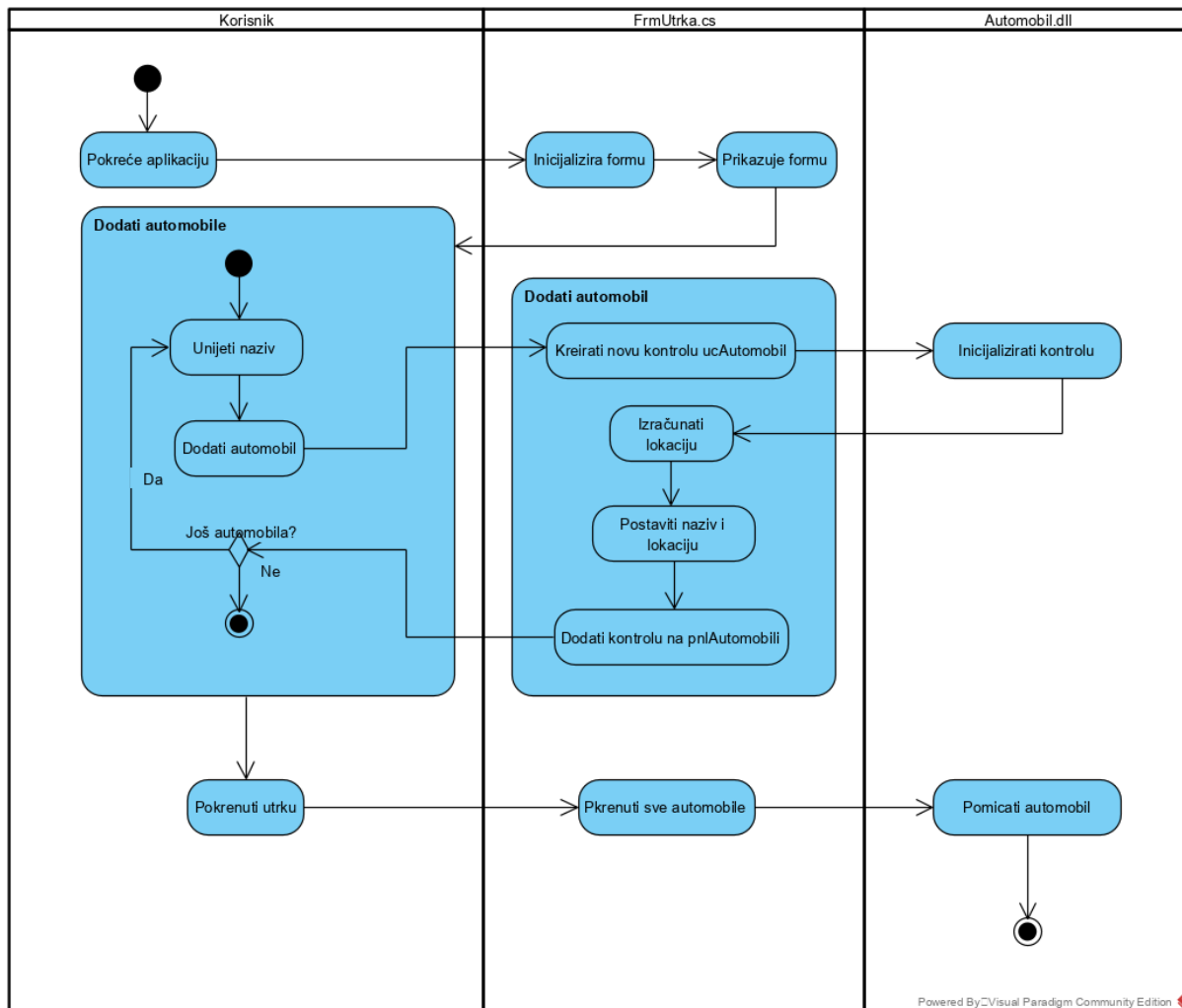


Doradite započetu implementaciju programskog proizvoda koji koristi biblioteku **Automobil.dll** te koji simulira automobilsku utrku. Korisničko sučelje je već spremno i ne morate ga mijenjati. Doradite ponašanje aplikacije kako bi ona funkcionirala kako je opisano na sljedećem dijagramu aktivnosti.



Prvi automobil postavite na lokaciju (10, 10), a za ostale automobile povećavajte Y za 90. U vašem rješenju možda će vam trebati sljedeće linije koda (koje, očito, nisu vezane jedna za drugu):

```

    automobil.Location = new Point(i, j);
    foreach (Control control in pnlAutomobili.Controls) ...
    
```

Biblioteka automobil vam omogućuje sav rad sa automobilom, ali vi zapravo trebate samo sljedeće:

- kreiranje nove instance
- upis naziv (automobil.Naziv) i lokacije (automobil.Location)
- pokretanje automobila (automobil.Kreni())

Ne zaboravite pokrenuti sve automobile koji su dodani i vidljivi na sučelju, a aplikacija bi kada je gotova trebala izgledati kako je prikazano na slici ispod.

FrmUtrka

Naziv automobila

Golf

Dodaj automobil u utrku

Promijeni

Automobili u utrci

Auti



24 km/h

Fiće



15 km/h

Golf



16 km/h