

## Memory con Timer

---

Realizzare il gioco Memory nella variante indicata di seguito.



All'avvio un apposito ListBox consente di scegliere la dimensione della matrice di gioco (che può essere 4x4, 5x5 oppure 6x6). Le varie opzioni sono inizialmente tutte disabilitate.

In figura si suppone che sia stata selezionata l'opzione 6x6

In corrispondenza del click su pulsante AVVIA il programma deve caricare all'interno della matrice di gioco 36 button contenenti diciotto coppie di numeri differenti (una coppia di 1, una coppia di 2, .... una coppia di 18). Ogni numero deve essere posizionato in modo casuale. Sfondo e Testo hanno entrambi colore grigio #127 in modo che il testo non risulti visibile (in figura il testo è visibile per illustrare meglio il funzionamento).

**Attenzione** che occorre aggiornare dinamicamente anche le dimensioni del wrapper

Contemporaneamente viene avviato un apposito timer che visualizza il tempo impiegato dal giocatore a risolvere il memory. (in minuti:secondi entrambi su due cifre) (funzione **pad** a pagina 5 degli appunti).

Quando l'utente **clicka su una cella**, il programma deve "scoprire" il numero corrispondente applicando uno sfondo rosso ed un testo bianco.

Quando l'utente **clicka su una seconda cella**, il programma deve "scoprire" il numero corrispondente applicando sfondo rosso e testo bianco e lasciarlo visualizzato per ½ secondo. Durante questo ½ secondo tutti i pulsanti devono essere disabilitati, in modo che l'utente non possa eseguire un terzo click

### Dopo ½ sec.

- se i due numeri sono diversi devono essere di nuovo entrambi ricoperti (sfondo e testo grigio)
- se invece sono uguali vengono 'fissati' con sfondo blu.

In entrambi i casi occorre riabilitare al click tutti i pulsanti tranne quelli a sfondo blu.

Al termine visualizzare un messaggio del tipo "Bravo hai vinto" e fermare il timer di conteggio del tempo.