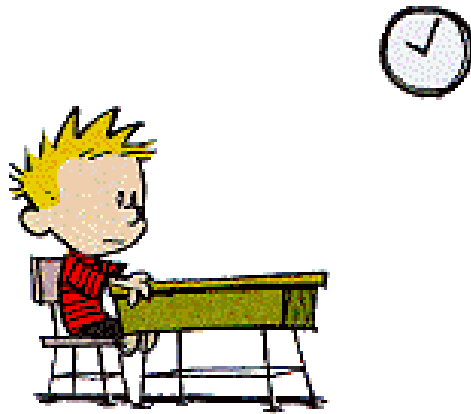


LIVE PROGRAMMING



ovvero: non importa se la scuola è chiusa, vi tocca studiare lo stesso!!!

ESERCITAZIONE LIVE

Realizzare il programma:

VISUALIZZA LA FIGURA

- **Setup**
- **Creazione griglia**
- **Gestione evento click**
- **Visualizzazione dell'immagine**
- ***Refactoring***

SETUP

- **Creare il progetto**
- **Configurarlo con le risorse necessarie (le quattro immagini)**

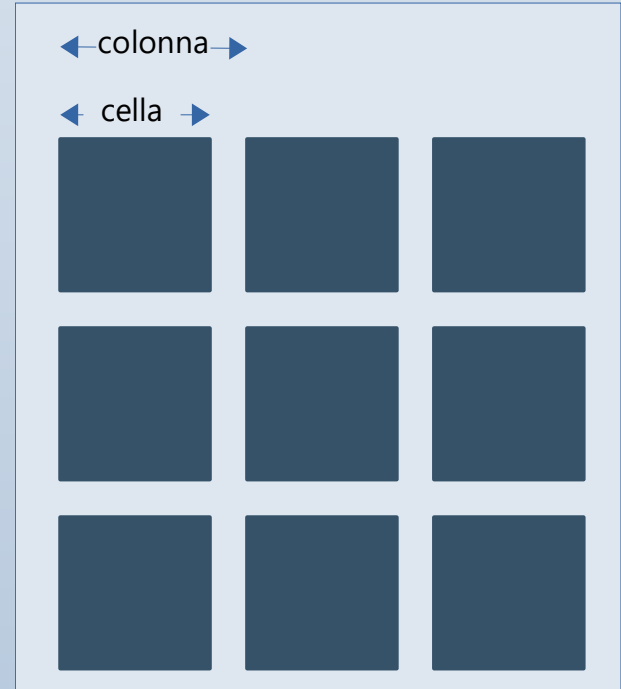
CREAZIONE GRIGLIA

Stabilire:

- Il tipo di controllo: PictureBox
- Dimensioni celle (larghezza e altezza)
- Spaziatura tra le celle

Ricorda che la larghezza di una colonna è data dalla somma di:

larghezza cella + spaziatura tra le celle



GESTIONE EVENTO CLICK

- Associare l'evento Click di ogni *picture* allo stesso gestore di evento
- Nel gestore di evento, trovare la posizione della *picture* nella griglia
- Ottenere le coordinate di riga e di colonna della *picture*

VISUALIZZARE L'IMMAGINE

- Sono quattro possibilità, dunque servono quattro `if()`, ognuna delle quali stabilisce se visualizzare una certa immagine
- Poiché le condizioni si basano sul fatto che riga e colonna siano pari o dispari, calcolo prima questi valori e poi procedo con la scelta dell'immagine da visualizzare

REFACTORING

- **Eliminare le costanti letterali nel codice esecutivo**
- **Eliminare le ripetizioni di codice**
(principio DRY: Don't Repeat Yourself)
- **Separare il codice che stabilisce l'immagine da visualizzare, da quello che la visualizza**

REFACTORING₁

Eliminare le costanti letterali

REFACTORING₂

Eliminare le ripetizioni di codice

(principio DRY: Don't Repeat Yourself)

REFACTORING₃

Separare il codice che stabilisce l'immagine da visualizzare, da quello che la visualizza