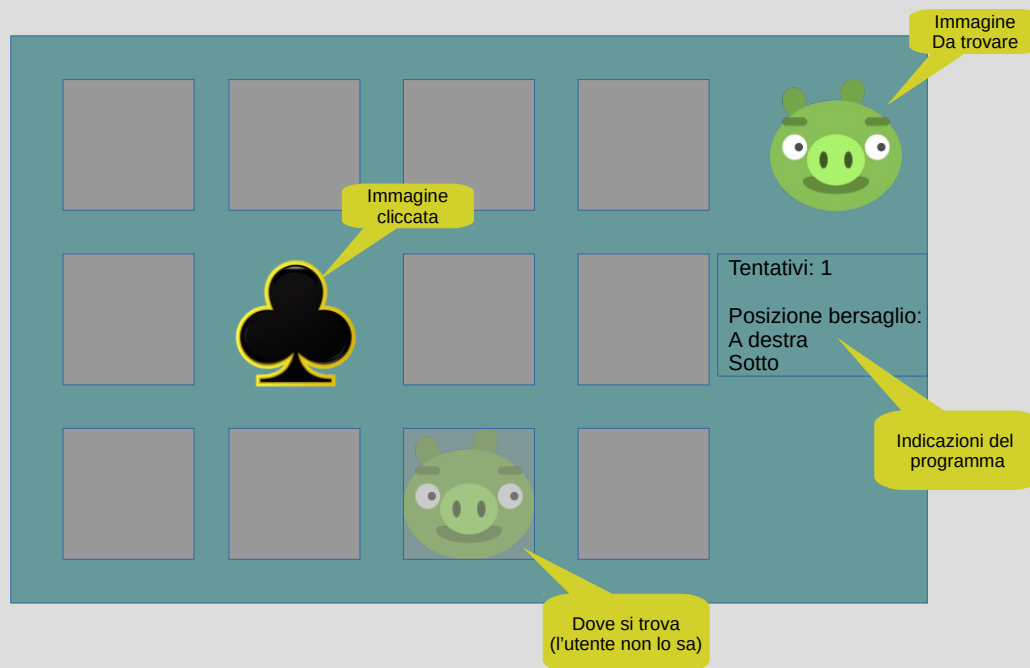


Trova l'immagine (gioco)

Si vuole realizzare un gioco nel quale l'utente deve indovinare la posizione di un'immagine collocata all'interno di una griglia.



Svolgimento del gioco

Su una griglia sono disposte delle immagini, inizialmente coperte. In vista viene mostrata l'immagine da trovare, che nella griglia è collocata in una posizione a casuale.

Il giocatore scopre un'immagine cliccando su di essa. Se indovina, il gioco termina; in caso contrario, il programma suggerisce la posizione corretta, indicando se si trova "sopra/sotto" e "a destra/a sinistra".

Il processo si ripete finché l'utente non trova l'immagine.

Note sull'implementazione (interfaccia utente)

Caricamento/visualizzazione immagini

Occorre gestire una collezione di immagini. Per farlo si suggerisce di:

1. Creare una cartella nel progetto (ad esempio: "Immagini"), copiandoci la immagini da usare nel programma.
2. Definire un vettore (o `List<>`) con i nomi dei file immagine, comprensivi di estensione.

Ad esempio, ipotizzando che la cartella contenga i seguenti file: "Android.png", "Cappio.png", "Cerchio.png", nel programma si dovrà definire il vettore:

```
string[] immagini = { "Android.png", "Cappio.png", "Cerchio.png" };
```

Visualizzare un'immagine

Puoi usare un controllo `PictureBox`. Questo definisce la proprietà `Image`, al quale è possibile assegnare l'immagine mediante il metodo `Image.FromFile("...")`.

Ad esempio, supponi che esista un *picturebox* di nome `picImmagine` e di vole visualizzare il file `"Android.png"`:

```
picImmagine.Image = Image.FromFile("Immagini/Android.png");
```

(Nota bene: viene specificato il nome della cartella dove si trova l'immagine.)

Se invece volessi visualizzare l'immagine che si trova nella prima posizione del vettore:

```
picImmagine.Image = Image.FromFile("Immagini/" + immagini[0]);
```

Adattare le dimensioni dell'immagine al picturebox

Il *picturebox* visualizza l'immagine alla sua grandezza naturale; normalmente si desidera adattarne le dimensioni a quelle del *picturebox*. Lo puoi fare impostando la proprietà `SizeMode`:

```
picImmagine.SizeMode = PictureBoxSizeMode.StretchImage;
```