

Esercizio 32 – Memory con Timer

Realizzare il gioco Memory nella variante indicata di seguito.

Memory - 01 : 09

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

A fianco del titolo “Memory” un apposito timer, avviato in corrispondenza del download della pagina, visualizza il passare del tempo (in minuti:secondi) (vedere la funzione ***pad*** a pagina 5 degli appunti).

All’avvio un apposito ListBox consente di scegliere la dimensione della matrice di gioco (che può essere 4x4, 5x5, 6x6)

In corrispondenza della scelta della dimensione (si suppone 6x6), il programma deve caricare all’interno della matrice 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 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. 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; 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 terminato” e fermare il timer di conteggio del tempo.