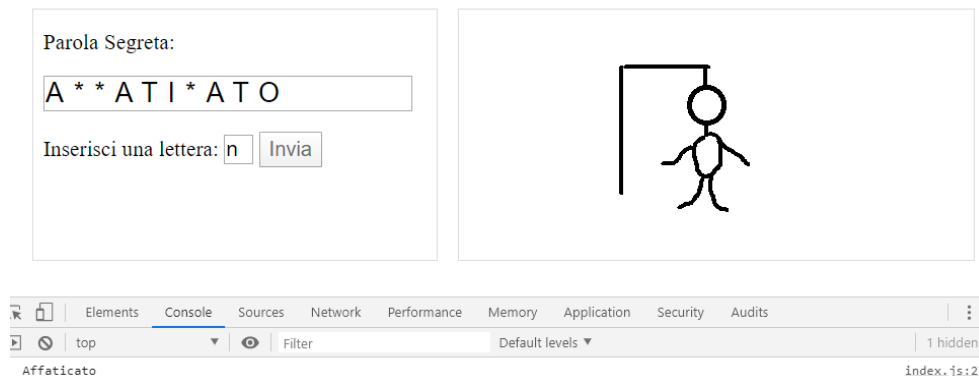


## Esercizio 10 – Impiccato

Realizzare il seguente gioco dell'impiccato in cui, all'avvio, l'applicazione deve:

- generare una parola segreta casuale leggendola da un vettore di N elementi
- Visualizzare all'interno del textbox txtParola un numero di asterischi pari alla lunghezza della parola generata

### Gioco dell'impiccato



In corrispondenza del click sul pulsante INVIA l'applicazione deve controllare se la lettera inserita appartiene o meno alla parola segreta.

- In caso di risposta affermativa deve visualizzare la lettera nel textbox txtParola al posto del corrispondente asterisco.
- In caso di risposta negativa deve visualizzare la prima immagine dell'impiccato (la sola asta)
- Ad ogni errore l'immagine successiva dell'impiccato sostituisce l'immagine precedente

Se in 5 tentativi non indovina la parola, l'utente perde la partita: verrà visualizzato un messaggio "Hai perso" con disabilitazione del pulsante INVIA

Se invece l'utente indovina tutte le lettere verrà visualizzato un messaggio "Hai vinto" sempre con disabilitazione del pulsante INVIA

## Esercizio 11 - Scrambler

Creare una form con 2 Text Box, un pulsante **Scrambler** ed un pulsante **Descrambler**

Creare in memoria una matrice a **2 righe** e **26 colonne** che provveda a caricare nella prima riga le 26 lettere maiuscole ordinate dalla **A** alla **Z** e, nella seconda riga, le stesse disposte in posizione casuale e facendo attenzione che ogni lettera si ripeta una sola volta.

Data una stringa inserita nel primo TextBox, la procedura **Scrambler** deve sostituire ciascun carattere della stringa con il corrispondente carattere indicato dalla seconda riga della matrice e visualizzare la nuova stringa all'interno del secondo TextBox. Il pulsante **Descrambler** deve eseguire l'operazione inversa.

Esempio:

<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>F</b>	<b>G</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>J</b>	<b>K</b>	<b>L</b>	<b>M</b>	<b>N</b>	<b>O</b>	<b>P</b>	<b>Q</b>	<b>R</b>	<b>S</b>	<b>T</b>	<b>U</b>	<b>V</b>	<b>W</b>	<b>X</b>	<b>Y</b>	<b>Z</b>
<b>M</b>	<b>W</b>	<b>A</b>	<b>L</b>	<b>Z</b>	<b>C</b>	<b>O</b>	<b>X</b>	<b>F</b>	<b>U</b>	<b>H</b>	<b>K</b>	<b>N</b>	<b>D</b>	<b>Y</b>	<b>S</b>	<b>J</b>	<b>Q</b>	<b>E</b>	<b>I</b>	<b>T</b>	<b>G</b>	<b>V</b>	<b>P</b>	<b>B</b>	<b>R</b>

Stringa: SALVE MONDO

Nuova Stringa: EMKGZ NYDLY

Visualizzare l'intera matrice all'interno di un apposito tag DIV in modo da poter valutare il corretto funzionamento dell'algoritmo.