

Via S. Michele, 68 – 12045 Fossano

Esercizio 08

- generare casualmente una stringa letta da un vettore di stringhe di lunghezza arbitraria.
- Convertire la parola in maiuscolo
- Inizializzare i punti al valore 100
- assegnare **readOnly** ai 10 text box
- deselezionare e disabilitare i 10 checkbox
- Deselezionare tutti i check box
- Visualizzare nei Text Box un numero di asterischi pari alla lunghezza delle stringa (nel caso in questione la stringa “ITALIA” è lunga 6 caratteri e vengono pertanto visualizzati 6 asterischi).
- Ripulire i Text Box rimanenti
- Abilitare il pulsante “Invia” ed il pulsante “Risposta” inizialmente disabilitati

Indovina la Parola

Avvia Punti :

☒
☒
☒
☐
☒
☒
☐
☐
☐
☐

3) Quando il giocatore crede di poter indovinare la parola, utilizza il pulsante **RISPOSTA**, in corrispondenza del quale il programma richiede all'utente di inserire la risposta. Se la risposta risulta corretta, il programma segnala un messaggio di vincita, altrimenti visualizza un messaggio del tipo "Riprovare" ed il punteggio viene decrementato di 20 punti. In caso di vincita oppure se il punteggio diventa ≤ 0 , entrambi i pulsanti vengono disabilitati.

Il valore di una resistenza elettrica è indicato mediante 4 barre colorate aventi il seguente significato:

Colore	1° e 2° Cifra	Fattore Moltiplicativo	Tolleranza
Argento		10^{-2}	$\pm 10 \%$
Oro		10^{-1}	$\pm 5 \%$
Nero	0	$10^0 = 1$	
Marrone	1	10^1	$\pm 1 \%$
Rosso	2	10^2	$\pm 2 \%$
Arancio	3	10^3	
Giallo	4	10^4	
Verde	5	10^5	$\pm 0,5 \%$
Blu	6	10^6	$\pm 0,25 \%$
Viola	7	10^7	$\pm 0,1 \%$
Grigio	8		
Bianco	9		

Es scegliendo sui Combo Box **Rosso Nero Rosso Oro**, il valore della Resistenza è **2000 ohm \pm 5 %**