Futásidejű objektumok

Dolgozat

Írjuk meg egy lottósorsolás szimulációját!

Készítsen grafikus alkalmazást, melynek projektjét LottoGUI_VK néven mentse! (VK mindenkinek a **saját** monogramja)

Lehessen választani a háromféle játékmód között: ötös-, hatos- vagy skandináv lottó. (7 számot kell 35-ből eltalálni)

A választásnak megfelelően jelenjen meg 90, 45 ill. 35 címke a megfelelő számokkal, amelyek közül a beállított játékmódnak megfelelően a megadott darabot lehet kattintással megjelölni. Amennyiben már megjelölt címkére kattintunk, akkor elveszik a kijelöltsége.

Alakítsa ki a felhasználói felületet a minta szerint! A címsorban megjelenő felirat "Lottósorsolás" legyen! Az alkalmazás szélessége ne lehessen kisebb 400 pontnál.

A játékmódot rádiógombok segítségével lehet kiválasztani, alapértelmezetten a hatoslottó legyen beállítva. Ekkor a számok (45 darab) 5 sorban és 9 oszlopban elhelyezkedve jelenjenek meg. Minden játékmód váltásnál módosul a címkék mátrixa: ötöslottó esetén 9 sorban 10 oszlop lesz, hetes lottónál 5 sorban 7 oszlop.

A címkék színe alapértelmezetten fehér; ha kattintással kiválasztottuk, világoszöld lesz. Használjuk a MouseDown eseményt!

Egy grafikus objektum háttérszínét kódban a következő módon lehet beállítani: objektumNev.Background = Brushes.szinNev;

Amikor pontosan a játéknak megfelelő öt/hat/hét címke van bejelölve, engedélyezzük a "Sorsolás" gombot! Minden más esetben a gomb látható, de ne legyen elérhető.

Erre kattintva generáljon a program öt/hat/hét különböző számot. Ezeket hasonlítsuk össze a tippjeinkkel! Számoljuk meg, hány számot sikerült eltalálni!

Minta:



