

# **ISTITUTO TECNICO INDUSTRIALE STATALE "G. VALLAURI"**

Via S. Michele, 68 – 12045 Fossano

Indirizzo **INFORMATICA** – Classe **III INF B**

## **Esercizio 26 - Memory**

Realizzare il gioco Memory indicato di seguito.

## **Memory**

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

In corrispondenza dell'avvio, il programma deve caricare all'interno di una matrice di 36 button 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  $\frac{1}{2}$  secondo. Durante questo  $\frac{1}{2}$  secondo tutti i pulsanti devono essere disabilitati, in modo che l'utente non possa eseguire un terzo click

**Dopo  $\frac{1}{2}$  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.