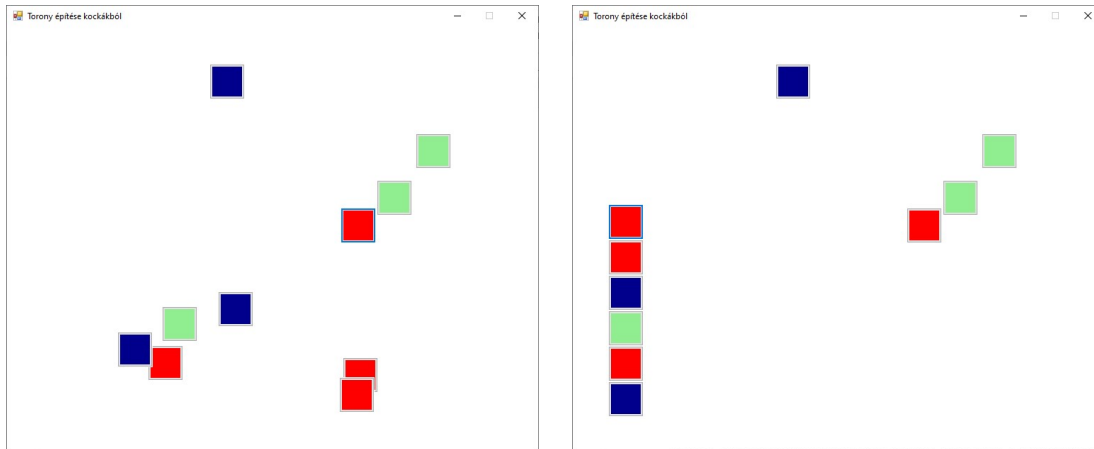


C# vizsgafeladat

Készítsen egy egyszerű játékot kisgyerekeknek, amely 10 nyomógombot („építőkockát”) tartalmaz. A játék indításakor az építőkockák legyenek véletlenszerűen szétszórva (bal oldali ábra). A játékosnak az építőkockákból egy tornyot kell építenie (jobb oldali ábra). A játéknak akkor lesz vége, ha az összes kockát felhasználva felépült a torony.



A kész alkalmazás letölthető és kipróbálható itt: <http://csharp.ide.sk/vizsga20XXCTU.zip>

A játékot az alábbi feltételek betartásával készítse el:

- Az ablak ne legyen átméretezhető, az ablak háttérszíne fehér legyen. Az építőkockák (nyomógombok) piros, kék és zöld színűek legyenek.
- Az építőkockák véletlenszerű szétszórásánál ügyeljen arra, hogy az ablak bal szélétől kb. 150 pixelre ne kerüljön egyetlen építőkocka sem (ide fog épülni a torony). Továbbá arra is ügyeljen, hogy egyik építőkocka sem lógjon ki az ablak egyik szélén sem.
- A játékos bármelyik építőkockára (nyomógombra) rákattinthat.
 - Ha a játékos a szétszórt építőkockák valamelyikére kattint, az kerüljön az épülő torony tetejére (a torony alulról felfele épüljön)!
 - Ha a játékos a torony építőkockáira kattint (tehát amik már a helyükön vannak) ne történjen semmi sem!
- Amikor az utolsó építőkocka is a helyére került, jelenítsen meg egy üzenetablakot. Az üzenetablak OK gombjára kattintva szórja szét újból a kockákat és kezdődhet a játék előlről.

Pontozás:

- Az ablak és a nyomógombok helyes létrehozása, tulajdonságok beállítása, a gombok megfelelő véletlenszerű szétszórása az ablakon a megadott feltételek betartásával: **30 pont**.
- Kattintással a szétszórt nyomógomb megfelelő elhelyezése a torony tetejére (a torony nyomógombjaira kattintáskor azonban ne történjen semmi): **20 pont**.
- A teljes torony felépítésekor üzenetablak megjelenítése, majd a játék megfelelő újraindítása: **20 pont**.