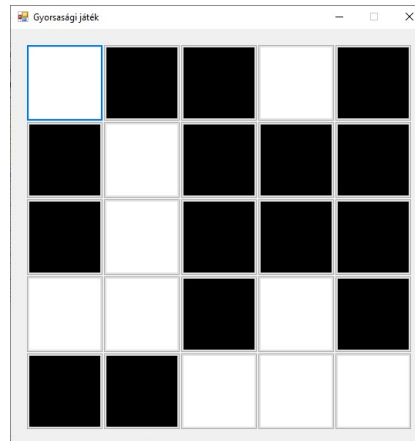


## C# vizsgafeladat

Készítsünk egy egyszerű gyorsasági játékot, amelynek célja a játéktábla „kifehérítése” 5 másodpercen belül.

A játéktábla 5x5 darab négyzet alakú nyomógombból álljon. A nyomógombok háttérszíne kezdetben véletlenszerűen fehér vagy fekete színű legyen.



A kész alkalmazás letölthető és kipróbálható itt: <http://csharp.ide.sk/vizsga23SWWAU.zip>

**A játékos a gombokra kattintva tudja megváltoztatni azok színét:**

- ha fekete színű gombra kattint, annak háttérszíne változzon fehérre;
- ha azonban véletlenül fehér színű gombra kattint, induljon a játék újra (véletlenszerűen színezz be ismét az összes gombot).

**A véletlenszerű színezéstől (vagy újraszínezéstől) számítva a játékosnak mindig 5 másodperce legyen a fekete négyzetek fehérre váltására.**

- Ha sikerül neki ez idő alatt végrehajtani a feladatot, jelenjen meg egy üzenetablak, majd az OK gombra kattintva induljon a játék újra.
- Ha nem sikerül 5 másodperc alatt minden gombot fehérre állítani, a játék automatikusan induljon újra (véletlenszerűen színezz be ismét az összes gombot).

---

### Pontozás:

- A nyomógombok és időzítő helyes létrehozása, a tulajdonságaik megfelelő beállítása: **20 pont.**
- Kattintással a fekete szín fehérre váltása, fehér színre kattintva a játék újraindítása: **20 pont.**
- Sikeres megoldás (játéktábla kifehérítése) esetén üzenetablak megjelenítése, majd az üzenetablak bezárása után a játék megfelelő újraindítása: **20 pont.**
- 5 másodperc elteltével ha nincs befehérítve a teljes játéktábla, akkor újraindítás: **10 pont.**