

C# vizsgafeladat

Készítsünk adventi naptárt, amely 24 nyomógombot tartalmaz (6 sorban és 4 oszlopban elrendezve). A játék indításakor a nyomógombok háttérszíne sakktáblaszerűen felváltva piros és zöld színű legyen, a nyomógombokon legyenek megjelenítve számok 1-től 24-ig. A játék indításakor a számítógép véletlenszerűen keverje meg a számokat (*bal oldali ábra*).

A játékos a számozott nyomógombokra a megfelelő sorrendben kattintva (1-től kezdve egymás után) nyitogathatja ki az adventi naptár ablakait. Minden egyes helyes kattintásnál a nyomógomb háttérszíne változzon meg fehérre, a rajta levő szám helyett pedig jelenjen meg egy csomagot jelképező szöveges szimbólum. Ezt a szöveges szimbólumot C#-ban a `"\U0001F381"` speciális karakterlánc megadásával tudja megjeleníteni (*jobb oldali ábra*).



Amennyiben a játékos **nem a megfelelő sorrendben próbálja meg kinyitni az ablakokat** (tehát pl. az 1, 2, 3 után a 6-ra kattint), akkor a játék induljon újra (az összes nyomógomb háttérszíne legyen ismét piros ill. zöld, a nyomógombokon legyenek számok 1-től 24-ig, a számok legyenek újra keverve).

Ha véletlenül egy **már kinyitott ablakra kattint** a felhasználó (tehát ahol már csomag van megjelenítve fehér háttérszínnel), akkor ne történjen semmi (ne indítsa újra a játékot).

Amennyiben **sikerül megoldani a feladatot** (tehát sikerül a megfelelő sorrendben kinyitni az összes ablakot), jelenítsen meg egy üzenetablakot, majd az OK gombra kattintva indítsa újra a játékot.

A kész alkalmazás letölthető és kipróbálható itt: <http://csharp.ide.sk/vizsga26SSAT.zip>

Pontozás:

- A nyomógombok helyes létrehozása és tulajdonságaik megfelelő beállítása, gombok háttérszínének megfelelő beállítása, a gombokon megjelenített számok véletlenszerű megkeverése: **30 pont**.
- A megfelelő számú piros vagy zöld nyomógombra kattintáskor a csomag megjelenítése, helytelen számú piros vagy zöld nyomógombra kattintáskor a játék újraindítása, a fehér hátterű csomagra kattintáskor nem történik semmi: **20 pont**.
- Sikeres megoldás esetén üzenetablak megjelenítése, majd az üzenetablak bezárása után a játék megfelelő újraindítása: **20 pont**.