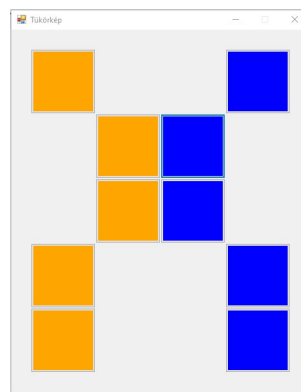
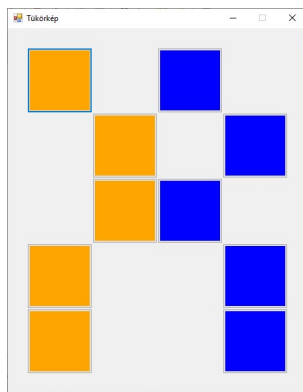


C# vizsgafeladat

Készítsünk egy egyszerű játékot, amelyben a számítógép egy véletlenszerűen kigenerált narancssárga alakzatot jelenít meg a játéktábla első két oszlopában úgy, hogy mindegyik sorba, vagy az első vagy a második oszlopban megjelenít egy narancssárga háttérű nyomógombot. Az alkalmazás hasonlóan jelenítsen meg a harmadik és negyedik oszlopba egy véletlenszerűen kigenerált kék alakzatot (mindegyik sorban, vagy a harmadik vagy a negyedik oszlopban jelenítsen meg egy kék háttérű nyomógombot) *(bal oldali ábra)*.

A játékos feladata, hogy a kék nyomógombokra kattintva kialakítsa a narancssárga alakzat tükörképét *(jobb oldali ábra)*.



A játék működése:

- A játék indításakor ügyeljen arra, hogy ha véletlenül úgy generálná ki a számítógép a kezdeti narancssárga és kék alakzatot, hogy azok már kezdetben egymás tükörképei, akkor generáljon ki helyettük másik alakzatokat (tehát kezdetben biztos ne legyen még megoldva a feladat).
- Ha a játékos narancssárga gombra kattint, ne történjen semmi.
- Ha a játékos kék gombra kattint, akkor annak helye változzon meg a következőképpen: ha a nyomógomb a harmadik oszlopban volt, kerüljön át a negyedikbe; ha a nyomógomb negyedik oszlopban volt, kerüljön át a harmadikba.
- Ha a játékosnak sikerült kirakni a kék nyomógombokból a narancssárga alakzat tükörképét, jelenítsen meg egy üzenetablakot, majd induljon újra a játék (generáljon ki ismét véletlenszerű narancssárga és kék alakzatokat).

A kész alkalmazás letölthető és kipróbálható itt: <http://csharp.ide.sk/vizsga25FFTCA.zip>

Pontozás:

- A nyomógombok helyes létrehozása, tulajdonságaik beállítása, kezdeti állapot kigenerálása (ügyelve arra, hogy a kigenerált alakzatok kezdetben ne legyenek egymás tükörképei): **30 pont**.
- Kattintással a kék nyomógombok megfelelő mozgatása (narancssárga gombok ne reagáljanak a kattintásra): **20 pont**.
- Sikeres megoldás esetén üzenetablak megjelenítése, majd az üzenetablak bezárása után a játék megfelelő újraindítása: **20 pont**.