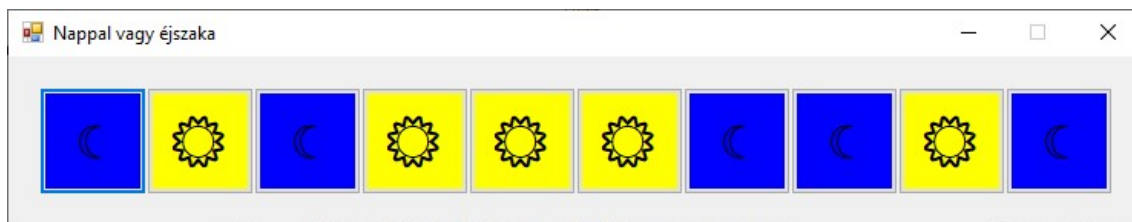


## C# vizsgafeladat

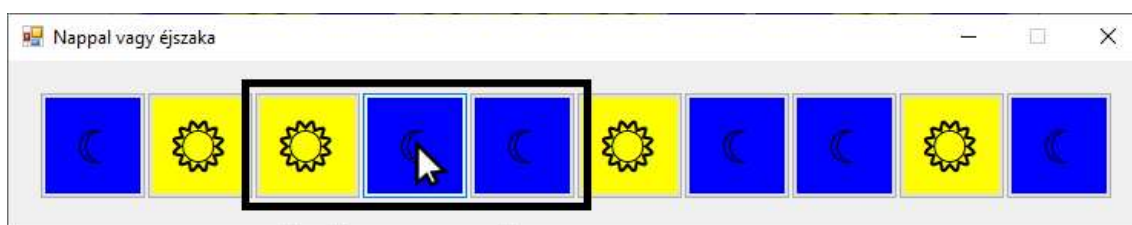
Készítsünk egy egyszerű játékot, amely 10 nyomógombot tartalmaz. A játék indításakor a nyomógombok háttérszíne véletlenszerűen legyen kigenerálva: kék vagy sárga színűre.



A kék háttérszínű nyomógombokon mindig egy hold, a sárga háttérszínű nyomógombokon pedig mindig egy nap szimbólum legyen megjelenítve. Ezek nem más, mint a nyomógombokon megjelenített szövegek, melyeket C#-ban az alábbi táblázatban található speciális karakterláncok segítségével tudunk megadni:

| <i>szöveges unicode szimbólum</i> | <i>a szimbólum megjelenítésére használható speciális karakterlánc C#-ban</i> |
|-----------------------------------|--|
| ☾ (hold)                          | "\u263e"   |
| ☀ (nap)                           | "\u2600"   |

A játékos a nyomógombokra kattintva tudja azokat ellentétesre változtatni (a sárga háttérű napot kék háttérű holddá, vagy fordítva), azonban **kattintással nem csak az adott nyomógombot, de az előtte és az utána levő nyomógombot is az ellentétesre változtatja!** Egy nyomógombra kattintással tehát mindig 3 nyomógomb változik az ellentétesre (kivéve, ha a legelső vagy a legutolsó gombra kattint, mivel ilyenkor csak az első 2 gomb, ill. utolsó 2 gomb változik ellentétesre).



**A játékot célja, az összes nyomógombot ugyanarra a szimbólumra beállítani!** Tehát, vagy mind a 10 nyomógombon kék háttérű hold, vagy mind a 10 nyomógombon sárga háttérű nap legyen.

Amennyiben sikerül megoldani a feladatot, jelenítsen meg egy üzenetablakot, majd az OK gombra kattintva indítsa újra a játékot (állítsa be újból a nyomógombokat véletlenszerűen sárga háttérű napra vagy kék háttérű holdra).

A kész alkalmazás letölthető és kipróbálható itt: <http://csharp.ide.sk/vizsga24RTTAX.zip>

---

**Pontozás:**

- A nyomógombok helyes létrehozása és tulajdonságaik megfelelő beállítása: **20 pont**.
- Kattintással a nyomógomb, ill. az előtte és az utána levő nyomógomb ellentétesre váltása: **30 pont**.
- Sikeres megoldás esetén üzenetablak megjelenítése, majd az üzenetablak bezárása után a játék megfelelő újraindítása: **20 pont**.