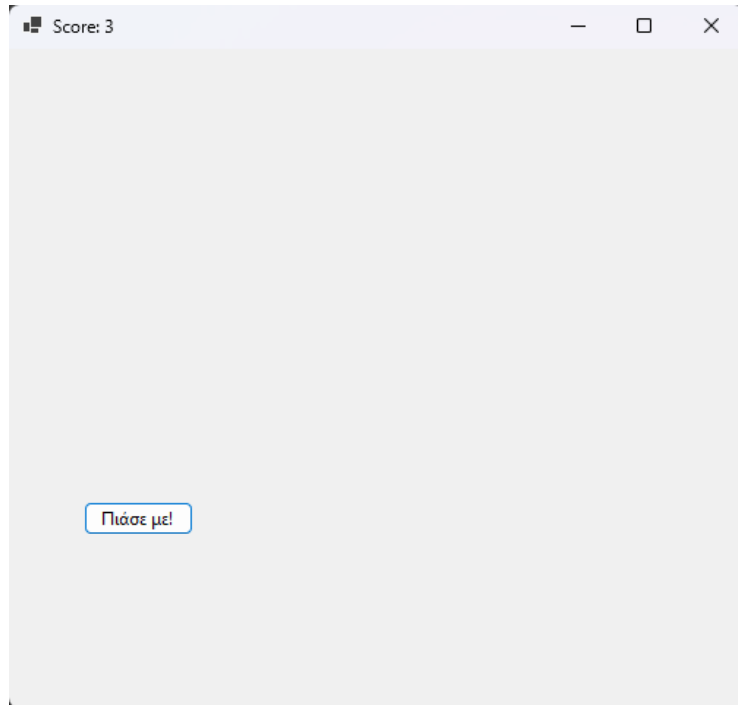


ΦΥΛΛΑΔΙΟ 3

ΑΣΚΗΣΗ 1

ΣΧΕΔΙΑΣΤΕ ΤΗΝ ΠΑΡΑΚΑΤΩ ΕΦΑΡΜΟΓΗ

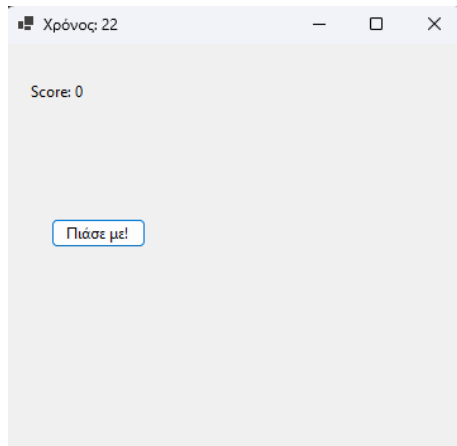


Κάθε φορά που πατάμε το κουμπί αυτό να αλλάζει θέση και το σκορ να αυξάνεται.

Βοήθεια:

- `Random rnd = new Random();` //Δήμιουργία αντικειμένου για τυχαίους αριθμούς
- `this.Text = "Score: " + score;` //εμφανίζει το σκορ στην πάνω γραμμή του παραθύρου
- `int x = rnd.Next(0, this.ClientSize.Width - btnCatch.Width);` //παράγει τυχαία τιμή για το x
- `int y = rnd.Next(0, this.ClientSize.Height - btnCatch.Height);` //παράγει τυχαία τιμή για το y
- `btnCatch.Location = new Point(x, y);` //τοποθετεί το κουμπί στην νέα θέση

ΑΣΚΗΣΗ 2: ΠΑΡΑΛΛΑΓΗ ΤΗΣ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΑΣΚΗΣΗΣ ΣΧΕΔΙΑΣΤΕ ΤΗΝ ΠΑΡΑΚΑΤΩ ΕΦΑΡΜΟΓΗ



Ο παίχτης να έχει στην διάθεσή του 30' sec. Κάθε φορά που πατάει το κουμπί να αυξάνεται το σκορ στο label. Όταν τελειώσει ο χρόνος να εμφανίζει μήνυμα game over και το σκορ του παίχτη.

Βοήθεια

- Εισαγωγή timer (Name: gameTime, Interval: 1000, Enabled: true)
- gameTime.Stop(); //τέλος παιχνιδιού
- MessageBox.Show("Game Over! Score: " + score); //εμφάνιση μηνύματος