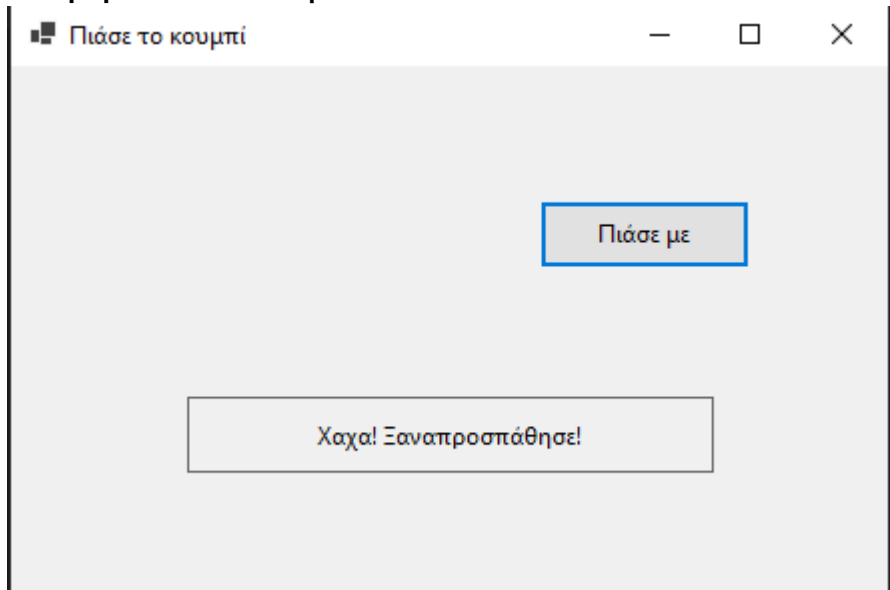


Άσκηση: «Πιάσε το κουμπί»



Σχεδιάσε την παραπάνω φόρμα.

Όταν ο χρήστης πάει να το πατήσει, το κουμπί μετακινείται αν τελικά το πατήσει, εμφανίζεται μήνυμα επιτυχίας

Ρύθμιση της φόρμας

Βάλε:

- Name → Form1
- Text → Πιάσε το κουμπί
- StartPosition → CenterScreen
- Size → περίπου 500, 350

Βάλε τα αντικείμενα

- ένα Button
- ένα Label

Ρυθμίσεις του Button

- Name → btnCatch
- Text → Πιάσε με
- Size → περίπου 120, 45
- Location → περίπου 180, 100

Ρυθμίσεις του Label

- Name → lblInfo
- Text → Προσπάθησε να πατήσεις το κουμπί
- AutoSize → False
- BorderStyle → FixedSingle
- TextAlign → MiddleCenter
- Size → περίπου 300, 50
- Location → περίπου 100, 220

## Σύνδεση των events

Κάνε κλικ στο `btnCatch`, πήγαινε στο `Properties` και μετά στο εικονίδιο με τον κεραυνό.

Σύνδεσε:

- `MouseEnter` → `btnCatch_MouseEnter`
- `Click` → `btnCatch_Click`

## ΒΟΗΘΕΙΑ

### Μέσα στην κλάση βάλε

`Random rnd = new Random();` ! για δημιουργία τυχαίας θέσης

### Μέσα στην `btnCatch_MouseEnter`

```
private void btnCatch_MouseEnter(object sender, EventArgs e)
{
    int maxX = this.ClientSize.Width - btnCatch.Width; !MAX X παραθύρου
    int maxY = this.ClientSize.Height - btnCatch.Height - 60; !MAX Y παραθύρου

    int x = rnd.Next(0, maxX); !Δημιουργία τυχαίας νέου X
    int y = rnd.Next(0, maxY); !Δημιουργία τυχαίας νέου Y

    btnCatch.Location = new Point(x, y);
    lblInfo.Text = "Χαχα! Ξαναπροσπάθησε!";
}
```