

Gyakorló feladatsor

1. Gomb elhelyezése az űrlapon kódból.
 - (a) Hozd létre a `Button` osztály egy példányát tetszőleges néven!
 - (b) Add hozzá a példányt az űrlap vezérlőinek listájához!
2. 10 gomb az űrlapra.
 - (a) Hozz létre egy ciklusból 10 gombot!
 - (b) Állítsd be a gombok szélességét és magasságát 30-ra!
 - (c) Tedd őket egymás mellé!
3. Sakktábla
 - (a) Hozz létre egy 10x10 gombból álló mátrixot!
 - (b) A gombok legyenek négyzetesek, és egymás mellett helyezkedjenek el!
 - (c) Vezess be egy számlálót a cikluson kívül 0 kezdőértékkel.
 - (d) A ciklustörzsben minden lépésben növeld a számláló értékét 1-el.
 - (e) Minden gombon jelenjen meg a sorszáma.
 - (f) Amelyik gomb sorszáma páros, azt színezd feketére!
4. Kattintásra színeződő gomb.
 - (a) Származtass osztályt a `Button` osztályból `KibeButton` néven!
 - (b) Példányosításakor színezzé fehérre magát!
 - (c) Példányosításakor saját szélességét és magasságát 20-20 képpontra!
 - (d) Rendelj eseménykiszolgáló függvényt a kattintás eseményhez!
 - (e) Kattintáskor, ha a gomb színe fehér, színezzé magát feketére -ha fekete, fehérre!
5. Számoló gomb, melyen a szám kattintásra növekszik.
 - (a) Származtass osztályt a `Button` osztályból `SzámlálóGomb` néven!
 - (b) Az osztályhoz adj egy `int` típusú változót, melyben a számértéket tárolod 0 kezdőértékkel!
 - (c) Példányosításakor saját szélességét és magasságát 20-20 képpontra!
 - (d) Rendelj eseménykiszolgáló függvényt a kattintás eseményhez!
 - (e) Kattintásra növeld a változó értékét, majd jelenítsd meg a gomb feliratában!
 - (f) 9 után a 0 következzen!

6. Készíts címkét, amelyik villog!
 - (a) Származtass osztályt a Label osztályból VillogóCimke néven!
 - (b) Az osztályban hozz létre példányt a Timer osztályból!
 - (c) A konstruktorból állítsd indítsd el az időzítőt, és rendelj a Tick eseményéhez eseménykiszolgáló függvényt!
 - (d) Az eseménykiszolgálóban villogtasd a címkét: ha címke látható, rejtse el, ha el van rejtve, tedd láthatóvá!
 - (e) Állítsd be a villogás sebességét 1 másodpercre!
7. Egérfóbiás gomb.
 - (a) Származtass osztályt a Button osztályból, mely megváltoztatja a színét ha fölé ér az egér, majd visszanyeri eredeti színét az egér távozásakor.
 - (b) A második feladatban szereplő gombokból rakj ki kódból egy 10x10-es mátrixot.
8. Labirintus.
 - (a) Építsd fel gombokból a labirintus.txt fájl alapján a labirintust!