

1. Průběžná písemka

Úkolem bude vytvořit animaci rybiček v akváriu.

Obrázky rybiček jsou v příbaleny v souboru *FishResources.resx*.

Animace bude probíhat periodickým aktualizováním bitmapy¹. A jejím vykreslením do formuláře.

Každý desátý tik animace se v akváriu objeví rybička v levém rohu (za levým rohem a do obrazu připluje). Druh rybičky a její Y-nová souřadnice se vyberou náhodně.

Všechny rybičky se každým tikem posunou směrem doprava.

Jakmile rybička opustí obraz, je odstraněna a už se dál nepočítá².

Pozadí akvária je modré, jednobarevné.

Požadavky na formulář:

Formulář bude rozdělen na dvě části – akvárium a ovládání.

- V části akvária se bude vykreslovat bitmapa.
- V části ovládání budou tři tlačítka:
 - Tlačítko „Rychlost“:
 - Vyvolá **modální** formulář nastavující rychlost tiků (počet ms mezi tiky).
 - Bude obsahovat tlačítko OK (provede se změna) a Zrušit (změna se zahodí).
 - Pozor na kontrolu přetypování do intu! Akceptuje se pouze celé kladné číslo.
 - Tlačítko „Pozadí“:
 - Vyvolá dialog nastavující barvu pozadí.
 - Tlačítko „Reset“:
 - Vymaže všechny ryby v akváriu.
- V dolní části obrazovky se bude nacházet StatusStrip, kde bude vypsán aktuální počet ryb v akváriu.

Dejte pozor na korektní uklizení zdrojů, a to i při ukončení programu (Graphics, Bitmap, apod...).

Na písemku je **75 minut**.

Literatura (i elektronická) je povolena.

Zakázáno je:

- Používat hotové programy a kódy.
- Komunikace s vnějším světem nebo spolužáky.

Řešení vložte v **ZIPu** do odevzdávání.

¹Komponenta Timer

² Nepoužívejte foreach-cyklus