

Bejárás huszárral

Készítsünk *Windows Forms* grafikus felületű, *modell/nézet* architektúrájú alkalmazást a következő játékra. Adott egy $n \times n$ -es sakktábla, amelynek bal felső sarkában elhelyezünk egy huszárt. A játékos feladata, hogy a huszárral bejárja az összes játémezőt.

Részfeladatok:

1. A program jelenítse meg a sakktáblát (felváltva sötét és világos mezőkkel), valamint a huszárt. A tábla méretét (3×3 , 4×4 , vagy 6×6) a felhasználó választhatja ki. Legyen lehetőség a huszárral szabályszerűen, „L” alakban lépni (sehogy máshogy). A program jelölje külön azokat a mezőket, amelyeket már bejártunk (de továbbra is különböztessük meg a világos és sötét mezőket), és minden újonnan bejárt mezőre adjon 2 pontot, egy már bejárt mezőre ugráskor vonjon le egyet. A pontszám is jelenjen meg a felületen.
2. A játék ismerje fel, ha vége a játéknak (bejártuk az összes mezőt), ekkor előugró üzenettel mutassa meg a játékos összpontszámát, és automatikusan kezdjen új játékot.
3. Legyen kiszúrós a játék. Minden n lépés után a program automatikusan leveszi a bejárást egy véletlenszerűen kiválasztott üres mezőről.
4. A program számolja a játékidőt másodpercekben, és ezt folyamatosan jelenítse meg a felületen. Legyen lehetőség bármikor szüneteltetni a játékot. Szüneteltetés alatt ne teljen az idő, és ne lehessen lépni.