

Lottó

Készítsünk *WPF* grafikus felületű, *MVVM* architektúrájú alkalmazást a következő játékhoz. A játékban egy lottószelvényt kell kitöltenünk, amelyen n mező foglal helyet. A mezők számokat jelenítenek meg 1-től n -ig. A játékos feladata, hogy m mezőt kijelölve tippeljen a nyerő számokra. A tippet nem csak egy, hanem több (maximum 20) húzásra is megadhatjuk. Minden húzáskor m különböző számot kapunk az $1 \dots n$ tartományból.

Részfeladatok:

1. A program jelenítse meg a játéktáblát, amelynek típusát (vagyis n és m értékét) a felhasználó választja ki (90/5, 45/6, vagy 35/7). Miután a felhasználó megadta (pl. csúszka segítségével), hány húzásra teszi meg a tétet, és kijelölte az m mezőt, kezdődhet a játék (automatikusan, vagy külön indításra). A húzások 1 másodpercenként történnek, minden húzás után megjelennek (pl. egy listában) a véletlenszerűen kihúzott számok (ügyeljünk arra, hogy garantáltan m különböző számot húzzanak), valamint a sikeres találatok száma.
2. A húzás alkalmával nem csupán egy listában, de a táblán is megjelennek a számok színek segítségével. Jelöljük külön színnel a sikeres, illetve sikertelen találatokat minden húzásnál.
3. A játékos rendelkezik egy pénzüsszeggel, amelyet szintén megadhatunk a játék elején. Minden húzás 100 Ft-ba kerül, és minden húzás alkalmával k szám eltalálása esetén $2 \cdot 10^k$ Ft jövedelemre teszünk szert, ami így hozzáadódik az összeghez. Jelenítsük meg minden húzást követően a játékos pénzüsszegét.
4. A program ismerje fel, ha elfogyott a pénzünk, innentől ne legyenek további húzások. Lehessen új játékot kezdeni a kezdőösszeg, és a játék típus megadásával.