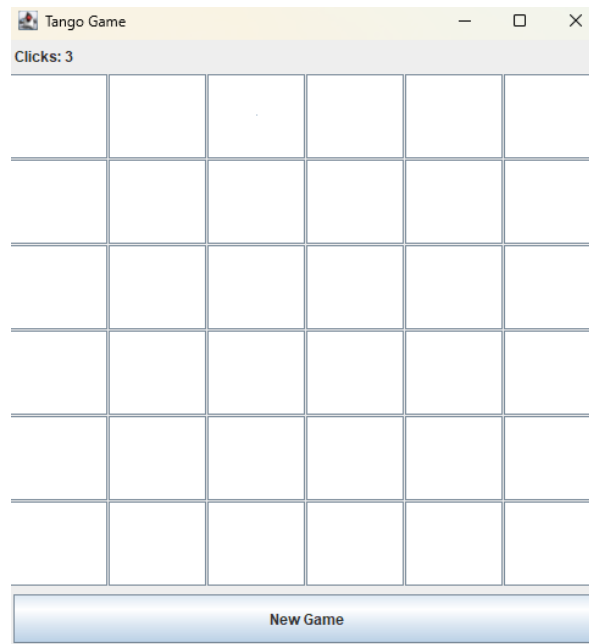


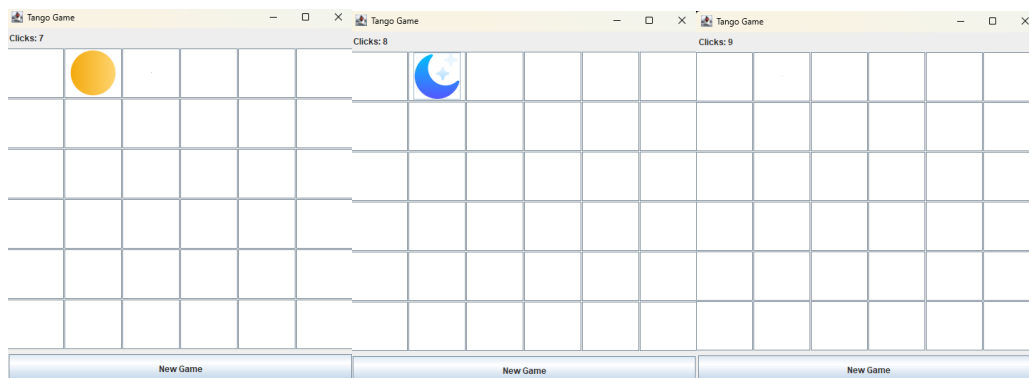
# Tango

Za potrebe kolokvijuma potrebno je napraviti igricu **Tango**. Cilj igrice je popuniti matricu tako da se ispostuju odredjena pravila. Na pocetku igrice sva polja matrice su prazna (slika 1).



Slika 1 - pocetno stanje

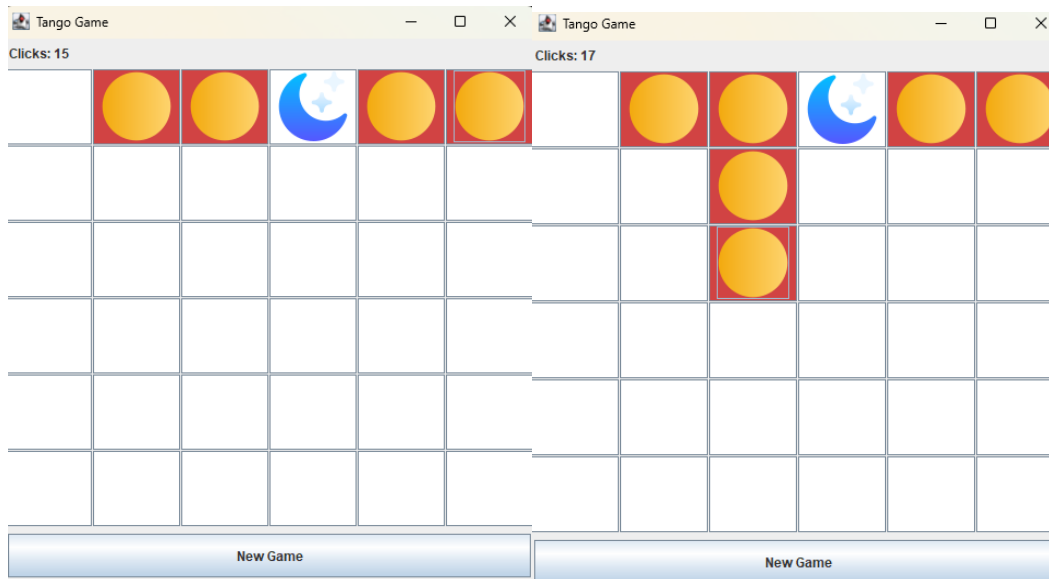
Jednim klikom na polje postavlja se **sunce** na to mesto, drugim klikom postavlja se mesec, a trecim klikom se sklanja slika sa pozicije (slike ispod).



Pri pokretanju aplikacije zadaju se dimenzije matrice, matrica mora biti kvadratnog oblika I dimenzije moraju biti paran broj (2x2, 4x4, 6x6,....). Da bi se igra završila potrebno je popuniti celu matricu po sledecim pravilima:

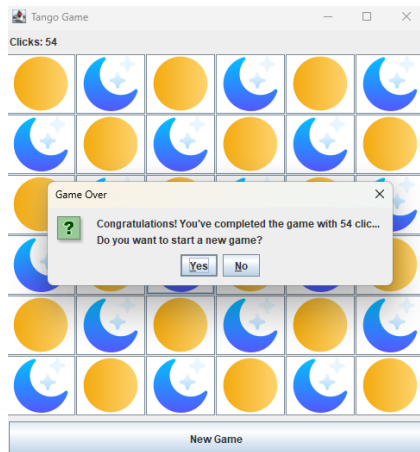
- U svakom redu ili koloni mora biti tacno  $n/2$  sunca I  $n/2$  meseca (ako je u pitanju matrica 6x6, u svakom redu mora biti tacno 3 sunca I tacno 3 meseca)
- U svakom redu ili koloni ne smeju se naci 3 uzastopna ista simbola.

Svaki simbol koji je nevalidan u GUI-u je potrebno obojiti pozadini crvenom bojom.



U toku igre broji se broj klikova koje je igrač napravio I taj broj predstavlja njegov skor (sto manji broj klikova bolji je skor igrača).

Kraj igre je kada je cela table popunjena simbolima sunca ili meseca I sva polja su validna.



Velicina svakog elementa na tabli je 70x70 piksela. Brojac poena treba da se nalazi u gornjem levom uglu, Dugme za novu igru nalazi se ispod table i zauzima celu sirinu table. Nakon uspesno predjene igre korisniku se postavlja pitanje da li zeli novu igru ili ne. Ukoliko korisnik odabere opciju da zeli novu igru, table se resetuje i pocinje nova igra, u suprotnom aplikacija se gasi.