

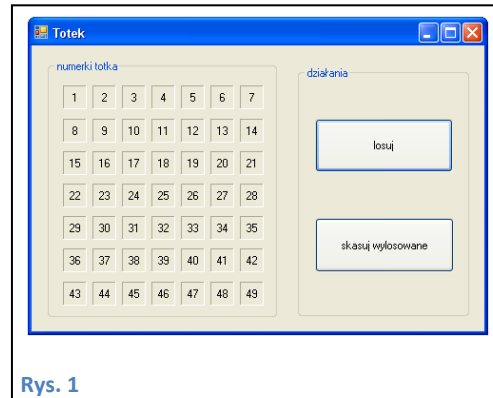


Utwórz program, który będzie losować 6 liczb dużego lotka. Okno programu powinno wyglądać jak na rys. 1.

Do losowania przypadkowych liczb skorzystaj z funkcji **Rnd()**, która generuje liczby losowe z zakresu $<0,1>$. Aby uzyskać liczby z zakresu $<1,49>$, należy dokonać przekształcenia:

Dim numer As Integer
numer = Int(49 * Rnd() + 1)

Funkcja **Int()** odrzuca część ułamkową liczby będącej argumentem tej funkcji pozostawiając tylko część całkowitą, np. **Int(3.1415)** da w wyniku liczbę **3**. Zapis w powyższej ramce spowoduje, że w zmiennej **numer** będzie znajdować się przypadkowa liczba z przedziału od **1** do **49**.



Rys. 1

Zanim wywoła się funkcję **Rnd()**, należy zainicjować tzw. generator liczb losowych przypadkową wartością, dzięki czemu, po każdorazowym uruchomieniu programu, liczby generowane przez funkcję **Rnd()** będą tworzyły inne sekwencje. Inicjowanie przeprowadza się poleceniem **Randomize()**, które musi być użyte wcześniej niż **Rnd()**.

Do wyświetlenia wylosowanych liczb użyj kontrolki typu **Label** – wylosowana liczba ma być zaznaczona innym kolorem tła kontrolki **Label** – właściwość **BackColor**. Na rys. 2 przedstawiono przykładowo wylosowane liczby.

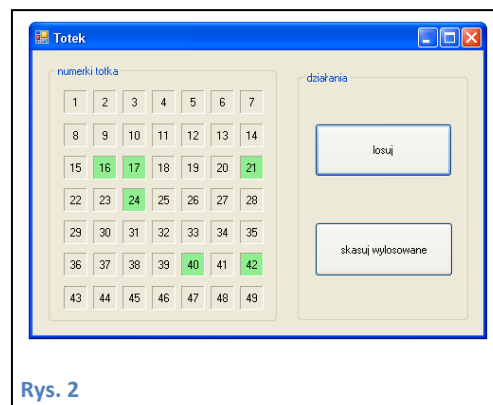
Wartości parametru **BackColor** użyte w programie to:

- **Color.LightGreen** – jasny zielony,
- **SystemColors.Control** – kolor okna programu.

W programie należy wylosować 6 liczb, co oznacza konieczność użycia pętli **For...Next**. Do określenia, która kontrolka **Label** ma mieć zmieniony kolor tła, użyj polecenia **Select...Case**. Sposób użycia jest następujący:

```

Select Case abe
    Case 1
        czynność1
    Case 2
        czynność2
    Case 3
        czynność3
End Select
  
```



Rys. 2

Badana jest wartość zmiennej **abe** (w przypadku tego programu, badane są wylosowane liczby), jeśli jej wartość jest równa **1**, to wykonuje się polecenie **czynność1**, jeśli wartość jest równa **2** – to wykonaj **czynność2**, itd. Jako polecenia **czynność1**, **czynność2** itd., należy wstawić odpowiednie polecenia zmieniające kolor tła kontrolki **Label**.

Przycisk „*skasuj wylosowane*” powinien zmienić kolor tła wszystkich kontrolki **Label** na **SystemColors.Control**.

Należy zwrócić uwagę na to, że program nie sprawdza, czy wylosowana właśnie liczba nie została już wcześniej wygenerowana. Jeśli program będzie generował (losował) kilka takich samych liczb, to proszę tak pozostawić. Modyfikacja będzie przeprowadzona na lekcjach.