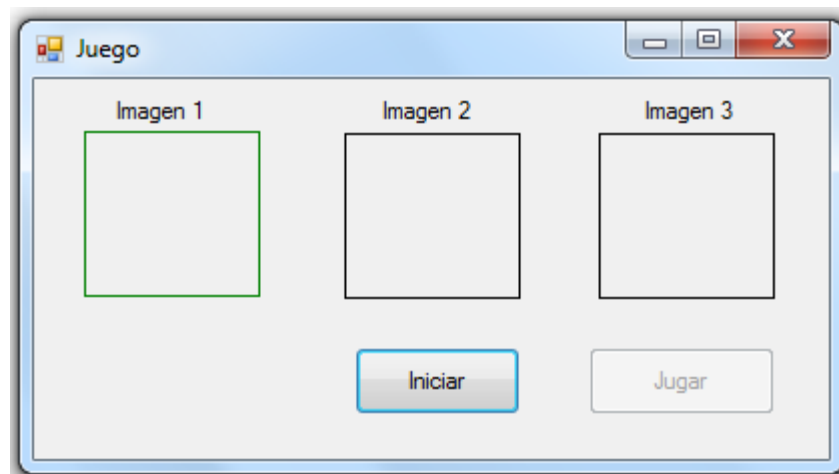


 UNIVERSIDAD COOPERATIVA DE COLOMBIA	TALLER PROGRAMACION INGENIERIA INDUSTRIAL	Código: Versión: 1 Fecha: Marzo 2013
--	--	---

Realizar un programa, que un simule un juego y muestre los resultado obtenidos. Debe tener en cuenta lo siguiente:

- Objetos mínimos a trabajar: RectangleShape, Timer y Button
- Las imágenes se muestran aleatoriamente en cada RectangleShape (las imágenes a comparar con seleccionadas por usted)
- El botón iniciar, inicia el juego, para este caso lo que hace es activar el botón Jugar
- Después de iniciar se activa este botón se desactiva y se activa el botón jugar , se puede jugar 10 veces
- Cada vez que el usuario de click en el botón jugar el sistema debe simular que está asignando aleatoriamente las imágenes en cada RectangleShape en un tiempo que usted desee (value del timer); cuando las imágenes se detengan, el sistema debe evaluar el puntaje para el usuario según lo siguiente:
 - Si las 3 figuras 3 figuras son iguales el usuario acumula 60 puntos
 - Si las figuras 1 y 3 son iguales acumula 30 puntos
 - Si las figuras 1 y 2 son iguales acumula 10 puntos
 - Si las figuras 2 y 3 son iguales acumula 5 puntos
- Después de los 10 intentos, se activa el botón iniciar, se desactiva el botón jugar y se debe mostrar un resultado final obtenido por el usuario.
- Al dar click en el botón Iniciar se inicia un nuevo juego



Lo anterior son los requerimiento mínimos para el proyecto, usted puede agregar lo que desee pero respetando las indicaciones anteriores. Recuerde que la propiedad para activar y desactivar botones en la propiedad enabled.

Elaboró: ING. LUZ YAMILE REYES BONILLA	Revisó:	Aprobó:
---	---------	---------