

Εφαρμογή Νο2

Αναπτύξτε μια εφαρμογή που θα προσομοιώνει το στρίψιμο ενός κέρματος (κορώνα ή γράμματα). Το παιχνίδι θα αποτελείται από ένα κουμπί που θα δείχνει αρχικά τη μια πλευρά του νομίσματος. Όταν ο χρήστης αγγίξει στο κουμπί – νόμισμα θα αναπαράγεται ο ήχος του νομίσματος και θα επιλέγεται με τυχαίο τρόπο η νέα του εικόνα (η εικόνα της κορώνας ή η εικόνα των γραμμάτων).

Δημιουργήστε ένα **Button** το οποίο θα έχει στην αρχή μια εικόνα από ένα κέρμα. Όταν πατηθεί θα πρέπει να παραχθεί ένας τυχαίος αριθμός ο οποίος θα αντιπροσωπεύει την εικόνα του κέρματος που θα εμφανιστεί (πχ αν είναι 1 τότε θα εμφανιστεί η εικόνα 1.jpg η οποία θα έχει Κορώνα αλλιώς η εικόνα 2 η οποία είναι τα γράμματα).



Λύση

