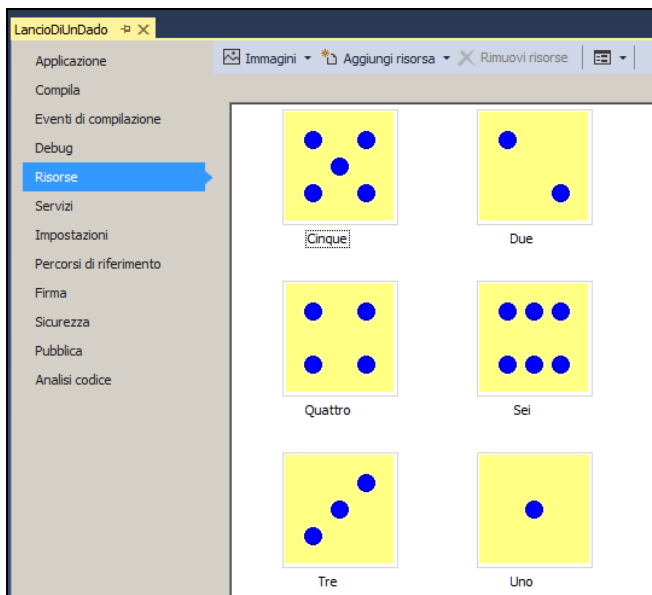
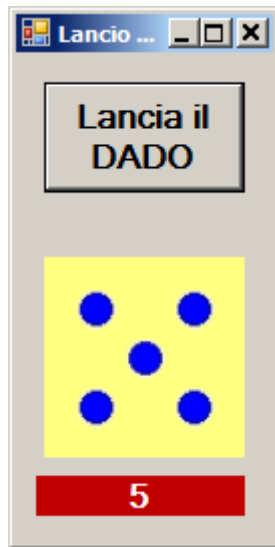


## Esempio Pilota: LancioDiUnDado

### Definizione della Form



### Codice della Form

```
using System;
using System.Drawing; // necessario per usare la classe Image
using System.Collections.Generic; // necessario per usare la classe List<>
using System.Windows.Forms;
```

```
namespace LancioDiUnDado
```

```
{
    public partial class frmAvvio : Form
    {
```

```
        // Dichiaro e creo l'oggetto R di classe Random ...
        Random R = new Random();
```

```
        // Dichiaro e creo un oggetto List<Image> di classe List<>.
        // Lo useremo per memorizzare le immagini delle 6 facce del dado ...
        List<Image> ListImmagini = new List<Image>();
```

```
    public frmAvvio()
    {
        InitializeComponent();
    }
```

```
    private void Form1_Load(object sender, EventArgs e)
    {
        // Carica nella List<> le immagini delle 6 facce del dado
        // che sono presenti nel progetto come "RISORSE" (Resources) ...
```

```
        ListImmagini.Add(LancioDiUnDado.Properties.Resources.Uno);
        ListImmagini.Add(LancioDiUnDado.Properties.Resources.Due);
        ListImmagini.Add(LancioDiUnDado.Properties.Resources.Tre);
        ListImmagini.Add(LancioDiUnDado.Properties.Resources.Quattro);
        ListImmagini.Add(LancioDiUnDado.Properties.Resources.Cinque);
        ListImmagini.Add(LancioDiUnDado.Properties.Resources.Sei);
    }
```

```
    private void plsLancio_Click(object sender, EventArgs e)
    {
        // Genera un numero intero casuale fra 1 e 6 per simulare il lancio ...
        int NumeroUscito = R.Next(1, 7);
```

```
        // Imposta l'immagine della faccia del dado relativa al numero estratto ...
        picDado.Image = ListImmagini[NumeroUscito - 1];
```

```
        // Visualizza il numero estratto in una Label ...
        lblNumero.Text = NumeroUscito.ToString();
    }
```

```
}
```