

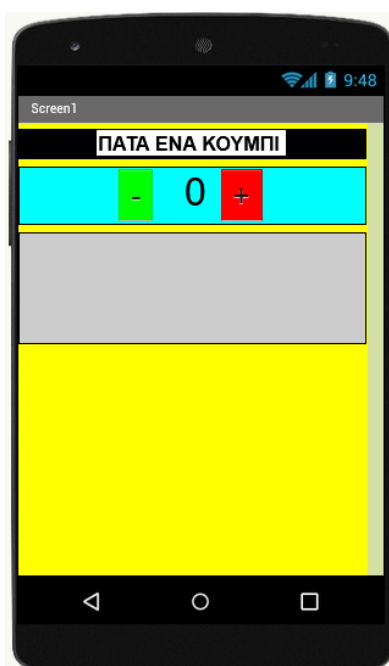
## ΑΣΚΗΣΗ –ΜΕΤΡΗΤΗΣ ΜΕ ΚΟΥΜΠΙΑ ΚΑΙ RESET

Να φτιάξετε μια εφαρμογή στην οποία ο χρήστης θα μπορεί να πατήσει δύο κουμπιά με τα οποία θα αυξάνει ή θα μειώνει έναν αριθμό. Όταν ο χρήστης πατήσει το κουμπί + θα αυξάνει τον αριθμό κατά ένα. Όταν ο χρήστης πατήσει το κουμπί - θα μειώνει τον αριθμό κατά ένα. Στην εκκίνηση του παιχνιδιού ο αριθμός θα είναι 0.

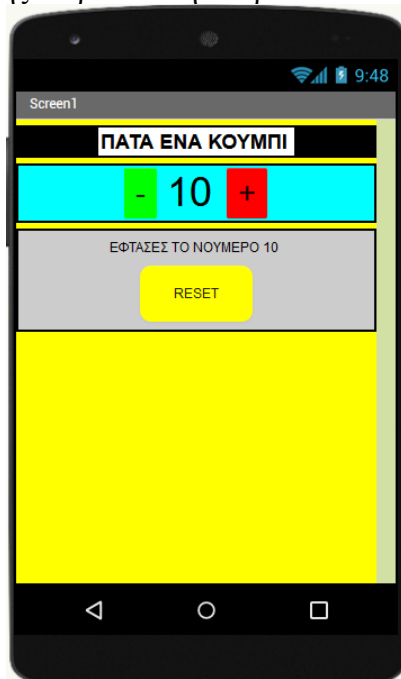
Επίσης, όταν ο αριθμός γίνει 10, να εμφανίζεται το μήνυμα «ΦΤΑΣΑΤΕ ΤΟ 10!!» και ένα κουμπί RESET. Μετά από αυτό, το παραπάνω μήνυμα και το κουμπί RESET θα παραμείνουν στην οθόνη μέχρι να πατηθεί το κουμπί RESET.

Όταν πατηθεί το κουμπί RESET, το παιχνίδι θα ξεκινάει από την αρχή.

Η σχεδίαση της εφαρμογής σας να γίνει σύμφωνα με την παρακάτω εικόνα (ίδια διάταξη, διαστάσεις και χρώματα)

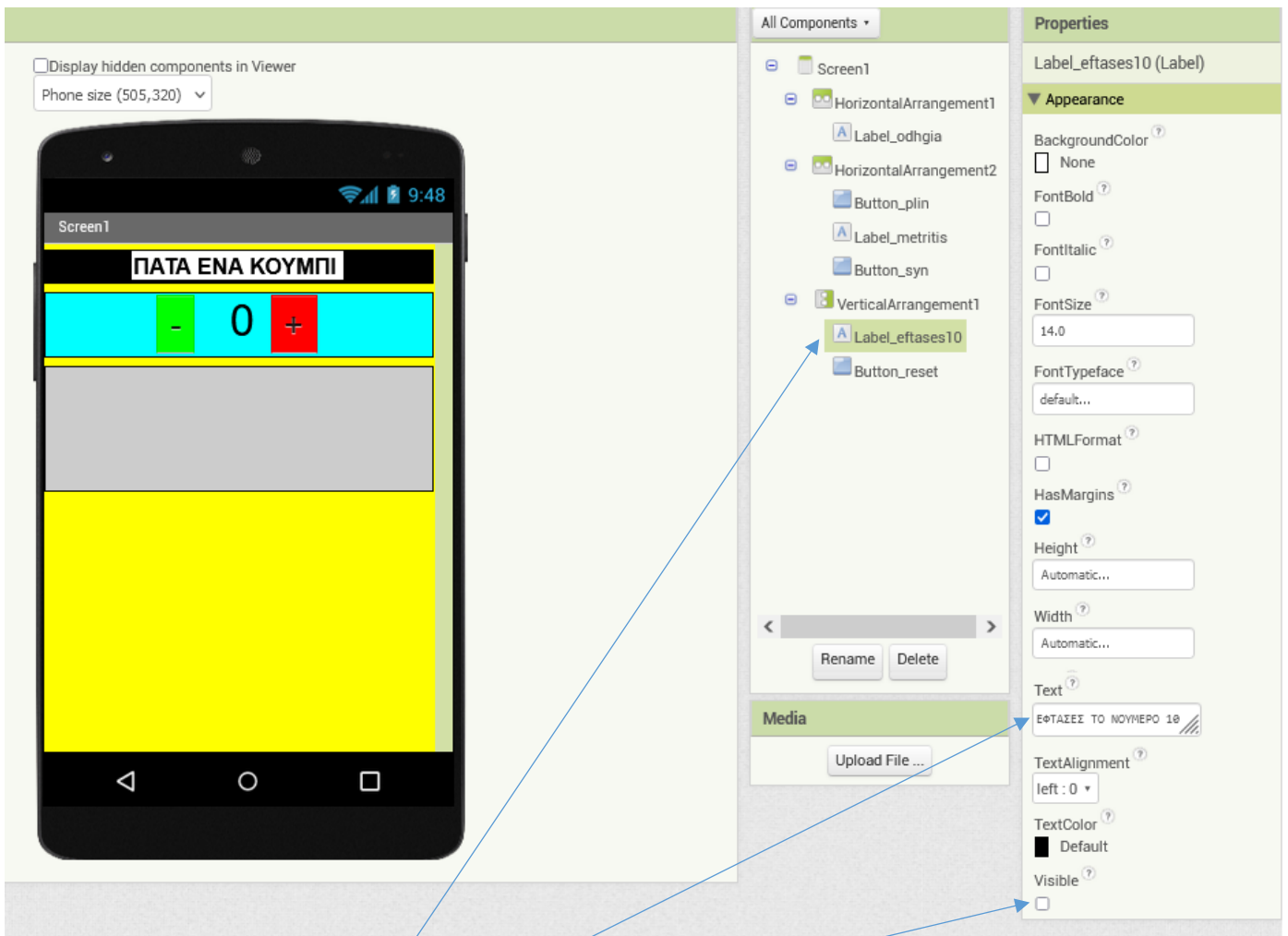


Όταν ο αριθμός φτάσει το 10, ο χρήστης θα βλέπει την παρακάτω εικόνα



## ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ

### Design View



Προσοχή σε αυτό το Label

Το ίδιο ισχύει και για το Button\_reset (αρχικά το θέτω να μην είναι Visible. Θα γίνει Visible όταν ο μετρητής γίνει 10 για να έχει τότε μόνο ο χρήστης την δυνατότητα να ξεκινήσει από την αρχή)

## Blocks View

