

**Liceul Teoretic “Alexandru Ioan Cuza”**

# Mitologia Nordica

## Ragnarök

**2022**

Nume si prenume elev : Codarcea Alexandru-Christian

Prof. Coordonator : Valentina Chirita

Clasa : a XII-a A

## Introducere

Mitologia nordică sau mitologia scandinavă cuprinde religia, miturile și legendele populației pre-creștine scandinave și islandeze.

Proiectul are în vedere studiul mitologiei nordice, concentrându-se în special pe evenimentul intitulat **“Ragnarök”**. Astfel, miturile și zeii din panteonul nordic prind viața prin multitudinea de imagini și informații existente în această lucrare.

Motivația care a stat la baza elaborării proiectului constă în pasiunea personală pentru mitologii, în special cea nordică. Scopul proiectului este de a oferi niste informații interesante și utile cu privire la acest subiect, conferind un prilej de învățare, culturalizare și relaxare.

## Continut

Proiectul este realizat în C#. C# este un limbaj de programare orientat-obiect conceput de Microsoft la sfârșitul anilor 90. A fost conceput ca un concurent pentru limbajul Java. Ca și acesta, C# este un derivat al limbajului de programare C++.

Lucrarea este alcătuită din 13 forme ce conțin informații, imagini, un chestionar și două jocuri interactive.

### ➤ Informații



Prima forma este pagina de inceput, ce are un buton care duce catre “Cuprins”.

Cod :

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.ComponentModel;
using System.Data;
using System.Drawing;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Threading.Tasks;
using System.Windows.Forms;

namespace Ragnarök
{
    public partial class Form1 : Form
    {
        public Form1()
        {
            InitializeComponent();
        }

        private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            (new Form3()).Show();
        }
    }
}
```



A doua forma este cuprinsul, ce are 9 butoane. 5 dintre acestea duc catre informatii si imagini, 1 la chestionar, 2 la jocurile interactive si 1 catre final. De asemenea, poza se schimba la un interval de timp, fiind un loop infinit de 4 poze.

Cod :

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.ComponentModel;
using System.Data;
using System.Drawing;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Threading.Tasks;
using System.Windows.Forms;

namespace Ragnarök
{
    public partial class Form3 : Form
    {
        public Form3()
        {
            InitializeComponent();
        }
        int i = 0;

        private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            (new Form2()).Show();
        }
    }
}
```

```

    }

    private void button2_Click(object sender, EventArgs e)
    {
        (new Form4()).Show();
    }

    private void button6_Click(object sender, EventArgs e)
    {
        (new Form5()).Show();
    }

    private void button5_Click(object sender, EventArgs e)
    {
        (new Form6()).Show();
    }

    private void button7_Click(object sender, EventArgs e)
    {
        (new Form7()).Show();
    }

    private void button3_Click(object sender, EventArgs e)
    {
        (new Form8()).Show();
    }

    private void button4_Click(object sender, EventArgs e)
    {
        (new Form9()).Show();
    }

    private void timer1_Tick(object sender, EventArgs e)
    {
        i++;
        if (i == 1)
            pictureBox1.Image = Properties.Resources._1;
        if (i == 2)
            pictureBox1.Image = Properties.Resources._2;
        if (i == 3)
            pictureBox1.Image = Properties.Resources._3;
        if (i == 4)
        {
            pictureBox1.Image = Properties.Resources._4;
            i = 0;
        }
    }

    }

    private void button8_Click(object sender, EventArgs e)
    {
        (new Form12()).Show();
    }

    private void button9_Click(object sender, EventArgs e)
    {
        (new Form13()).Show();
    }

```



## Ce este Ragnarök?

În mitologia nordică, **Ragnarök**, adică soarta finală a zeilor, este o serie de evenimente majore, inclusiv o mare bătălie prezisă care va avea ca rezultat final moartea unui număr semnificativ de figuri majore (inclusiv zeii Odin, Thor, Freyr, Heimdall și Loki), dezastre naturale diverse și scufundarea ulterioară a lumii în apă. Se spune că această bătălie va fi purtată de zei (Aesir, conduși de Odin) și de giganți (Jötnunii) și diverși monștri, conduși de Loki și Surtr. Acest zeu va fi, împreună cu copiii săi, lupul Fenrir și șarpele Jormungand, de partea gigantilor. Nu numai că majoritatea zeilor, uriașilor și monștrilor vor muri în această luptă, dar aproape tot ce este în univers va fi distrus.



A treia forma are un buton care se poate apasa. Dupa, acesta dispare si apare un richtextbox cu informatii si o imagine. Scrisul apare litera cu litera intr-o perioada de timp, iar la finalul afisarii, cuvantul *Ragnarök* se coloreaza rosu. Daca se pozitioneaza cursorul pe poza, se schimba imaginea.

Cod :

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.ComponentModel;
using System.Data;
using System.Drawing;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Threading.Tasks;
using System.Windows.Forms;
```

```
namespace Ragnarök
{
    public partial class Form2 : Form
    {
```

```
        int j = 0;
```

*string s = " În mitologia nordică, Ragnarök, adică soarta finală a zeilor, este o serie de evenimente majore, inclusiv o mare bătălie prezisă care va avea ca rezultat final moartea unui număr semnificativ de figuri majore (inclusiv zeii Odin, Thor, Freyr, Heimdall și Loki), dezaastre naturale diverse și scufundarea ulterioară a lumii în apă. Se spune că această bătălie va fi purtată de zei (Aesir, conduși de Odin) și de giganți (Jötunnii) și diverși monștri, conduși de Loki și Surtr. Acest zeu va fi, împreună cu copiii săi, lupul Fenrir și șarpele Jormungand, de partea gigantilor. Nu numai că majoritatea zeilor, uriașilor și monștrilor vor muri în această luptă, dar aproape tot ce este în univers va fi distrus."*

```
        public Form2()
        {
            InitializeComponent();
        }
```

```
        private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            richTextBox1.Visible = true;
            button1.Visible = false;
            timer1.Enabled = true;

            pictureBox1.Visible = true;
        }
```

```
        private void timer1_Tick(object sender, EventArgs e)
        {

            richTextBox1.Text = richTextBox1.Text + s[j].ToString();
            j++;
            if (s.Length == j)
            {
```



```
richTextBox1.Select(24, 8);

richTextBox1.SelectionColor = Color.Red;

richTextBox1.Select(0, 0);
timer1.Enabled = false;
}

}

private void pictureBox1_MouseEnter(object sender, EventArgs e)
{
    pictureBox1.Image = Properties.Resources.Artboard_1_100_scaled;
}

private void pictureBox1_MouseLeave(object sender, EventArgs e)
{
    pictureBox1.Image = Properties.Resources.c2fabff661b2eefa6f6d75eadb219915;
}

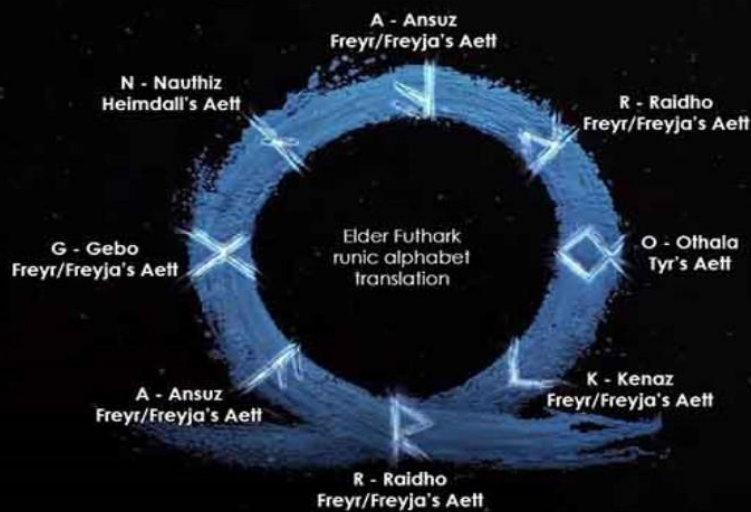
}

}
```

De unde vine cuvântul Ragnarök?

Cuvântul Ragnarok este derivat din vechiul cuvânt nordic Ragnarök, format din două părți : ragna care este genitivul plural al cuvântului regin(„zei” sau „conducători”) și rök care înseamnă „soartă”.

Se mai scrie ca Ragnarøkkr sau Ragnarøk.



A patra forma are un buton ce se apasa si apare o poza care intra in scena de la stanga la dreapta intr-un interval de timp. De asemenea, scrisul apare treptat, intr-un interval de timp, sincronizandu-se cu imaginea.

Cod :

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.ComponentModel;
using System.Data;
using System.Drawing;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Threading.Tasks;
using System.Windows.Forms;

namespace Ragnarök
{
    public partial class Form4 : Form
    {
        public Form4()
        {
            InitializeComponent();
        }
        int j=0;
        Random r = new Random();
        string s = " Cuvântul Ragnarok este derivat din vechiul cuvânt nordic Ragnarök, format\ndin două părți : ragna care este genitivul plural al cuvântului regin(„zei” sau\„conducători”) și rök care înseamnă „soartă”. \nSe mai scrie ca Ragnarøkkr sau Ragnarøk.";

        private void button2_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            label1.Visible = true;
            button2.Visible = false;
            pictureBox1.Visible = true;
            timer1.Enabled = true;
            timer2.Enabled = true;
        }

        private void timer1_Tick(object sender, EventArgs e)
        {
            if (s.Length > j)
                label1.Text = label1.Text + s[j];
            else
                timer1.Enabled = false;
            j++;
        }

        private void timer2_Tick(object sender, EventArgs e)
        {
            if (pictureBox1.Location.X <= 12 - 20 && pictureBox1.Location.X >= 12 - 20 - 20)
            {
                timer2.Enabled = false;
                pictureBox1.Location = new Point(12, pictureBox1.Location.Y);
            }
        }
    }
}
```

```

    pictureBox1.Location = new Point(pictureBox1.Location.X + r.Next(20), pictureBox1.Location.Y);
}
}
}

```

Care sunt semnele venirii Ragnarök-ului?

▶ Vor exista câteva semne de avertizare dacă Ragnarök, „sfârșitul lumii”, va veni. Primul semn este uciderea zeului Baldr, fiul lui Odin și Frigg.



Al doilea semn vor fi trei ierni lungi și reci, neîntrerupte, care vor dura trei ani, fără vară între ele. Numele acestor ierni neîntrerupte este „Fimbulwinter”. În acești trei ani lungi, lumea va fi afectată de războaie, iar frații se vor ucide între ei.

Al treilea semn va fi cei doi lupi (Sköll și Hati) de pe cer care înghit soarele și luna. Chiar și stelele vor dispărea și vor trimite lumea într-un mare întuneric.



Forma 5 are un buton care duce catre afisarea unor poze si unor descrieri. Acestea se afiseaza pe rand si la finalul fiecarei secvente, se coloreaza scrisul.

Cod :

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.ComponentModel;
using System.Data;
using System.Drawing;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Threading.Tasks;
using System.Windows.Forms;

namespace Ragnarök
{
    public partial class Form7 : Form
    {
        public Form7()
        {
            InitializeComponent();

            string s = " Vor exista câteva semne de avertizare dacă Ragnarök,\n,,sfârșitul lumii”, va veni. Primul semn este uciderea zeului\nBaldur, fiul lui Odin și Frigg.";
            string r = " Al doilea semn vor fi trei ierni\nlungi și reci, neîntrerupte, care\nvor dura trei ani, fără vară între\nele. Numele acestor ierni\nneîntrerupte este\n,,Fimbulwinter”. In acești trei\nnani lungi, lumea va fi afectată\nde războaie, iar frații se vor\nucide între ei.";
            string p = " Al treilea semn va fi cei doi\nlupi (Sköll si Hati) de pe cer\ncare înghit soarele și luna.\nChiar și stelele vor dispărea\nși vor trimite lumea într-un\nmare întuneric.";
            int j = 0;

            private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
            {
                timer1.Enabled = true;
                label1.Visible = true;

                pictureBox2.Visible = true;

                button1.Visible = false;
            }

            private void timer1_Tick(object sender, EventArgs e)
            {
                pictureBox2.Visible = true;
                label1.Visible = true;
                label1.Text = label1.Text + s[j];
                j++;
                if (s.Length==j)
                {
                    timer1.Enabled = false;
                    label1.ForeColor = Color.Brown;
                    timer2.Enabled = true;
                    j = 0;
                }
            }
        }
    }
}
```

```

    }

    private void timer2_Tick(object sender, EventArgs e)
    {
        pictureBox3.Visible = true;
        label2.Visible = true;
        label2.Text = label2.Text + r[j];
        j++;
        if (r.Length == j)
        {
            timer2.Enabled = false;
            label2.ForeColor = Color.Blue;
            timer3.Enabled = true;
            j = 0;

        }
    }

    private void timer3_Tick(object sender, EventArgs e)
    {
        pictureBox4.Visible = true;
        label3.Visible = true;
        label3.Text = label3.Text + p[j];
        j++;
        if (p.Length == j)
        {
            label3.ForeColor = Color.Orange;
            timer3.Enabled = false;

        }
    }
}

```

## Ce batalii se vor duce in Ragnarök?

Se vor duce următoarele bătălii :

- Odin vs Fenrir : Odin va fi înghițit de Fenrir.
  - Vidar vs Fenrir : Vidar îl va ucide pe Fenrir călcând pe falca lui Fenrir și rupând-o până la capăt prin coadă. Atunci se termină Ragnarök.
  - Thor vs Jormungandr : Thor îl ucide pe Jormungandr, dar apoi moare din cauza rănilor și a otravii după ce a făcut nouă pași.
  - Tyr vs Garm : Garm mușcă cealaltă mână a lui Tyr și el sângerează, dar nu înainte de a-i face lui Garm o rană mortală, care îl ucide.
  - Heimdall vs Loki : Ambii se vor răni unul pe altul, dar Loki va refuza să moară până când nu va vedea distrugerea lumii, lucru ce se va întâmpla curând după. Vor muri amândoi unul lângă altul.
- După ce acești zei vor muri, Surtr va aprinde lumea în flăcări, până când un potop va acoperi în sfârșit lumea.



Pagina a-6-a are un buton care odata apasat, dispare, pe ecran aparand scrisul si o imagine. Imaginea se schimba la un interval de timp, fiind un loop infinit de 10 poze.

Cod :



```

using System;
using System.Collections.Generic;
using System.ComponentModel;
using System.Data;
using System.Drawing;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Threading.Tasks;
using System.Windows.Forms;

namespace Ragnarök
{
    public partial class Form5 : Form
    {
        public Form5()
        {
            InitializeComponent();
        }
        int i = 1;
        private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            button1.Visible = false;
            label1.Visible = true;
            pictureBox1.Visible = true;
            timer1.Enabled = true;
        }

        private void timer1_Tick(object sender, EventArgs e)
        {
            if (i == 1)
                pictureBox1.Image = Properties.Resources._5;
            if (i == 2)
                pictureBox1.Image = Properties.Resources._6;
            if (i == 3)
                pictureBox1.Image = Properties.Resources._7;
            if (i == 4)
                pictureBox1.Image = Properties.Resources._8;
            if (i == 5)
                pictureBox1.Image = Properties.Resources._9;
            if (i == 6)
                pictureBox1.Image = Properties.Resources._10;
            if (i == 7)
                pictureBox1.Image = Properties.Resources._11;
            if (i == 8)
                pictureBox1.Image = Properties.Resources._12;
            if (i == 9)
                pictureBox1.Image = Properties.Resources._13;
            if (i == 10)
            { pictureBox1.Image = Properties.Resources._14;
              i = 0; }
            i++;
        }
    }
}

```



## Cine supraviețuiește Ragnarök-ului?

Câțiva dintre zei vor supraviețui, printre ei fiii lui Odin, Vidar și Vali și fratele său Honir. Fiii lui Thor, Magni și Modi, vor moșteni ciocanul Mjölhnir al tatălui lor. Se spune că Njord se va întoarce în Vanaheim la „distrugerea omului”, care a fost interpretată drept Ragnarok. Sol (care moare) dă naștere unei fiice care își va urma calea în lumea nouă.

Puținii zei care supraviețuiesc vor merge la Idavoll, care a rămas neatins. Aici vor construi case noi, cea mai mare dintre case va fi Gimli și va avea un acoperiș de aur.



Magni și Modi, fiii lui Thor

A 7-a forma este constituita dintru-un buton case se poate apasa. Dupa ce este apasat, apar informatiile si poza.

Cod :

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.ComponentModel;
using System.Data;
using System.Drawing;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Threading.Tasks;
using System.Windows.Forms;

namespace Ragnarök
{
    public partial class Form6 : Form
    {
        public Form6()
        {
            InitializeComponent();

            private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
            {
                button1.Visible = false;
                pictureBox1.Visible = true;
                label1.Visible = true;
                label2.Visible = true;
            }
        }
    }
}
```

## ➤ Chestionar

Form8

Ce semnifica Ragnarök?

- ☐ nunta lui Odin si Freya
- ☐ soarta finala a zeilor
- ☐ nasterea lui Baldr

Care este numele iernii ce va dura trei ani?

- ☐ Ragnawinter
- ☐ Norsewinter
- ☐ Fimbulwinter

Cine il ucide pe Odin?

- ☐ Fenrir
- ☐ Jormungandr
- ☐ Surtr

Moartea carui zeu anunta venirea Ragnarök-ului?

- ☐ Thor
- ☐ Baldr
- ☐ Magni

Cine supravietuieste Ragnarök-ului?

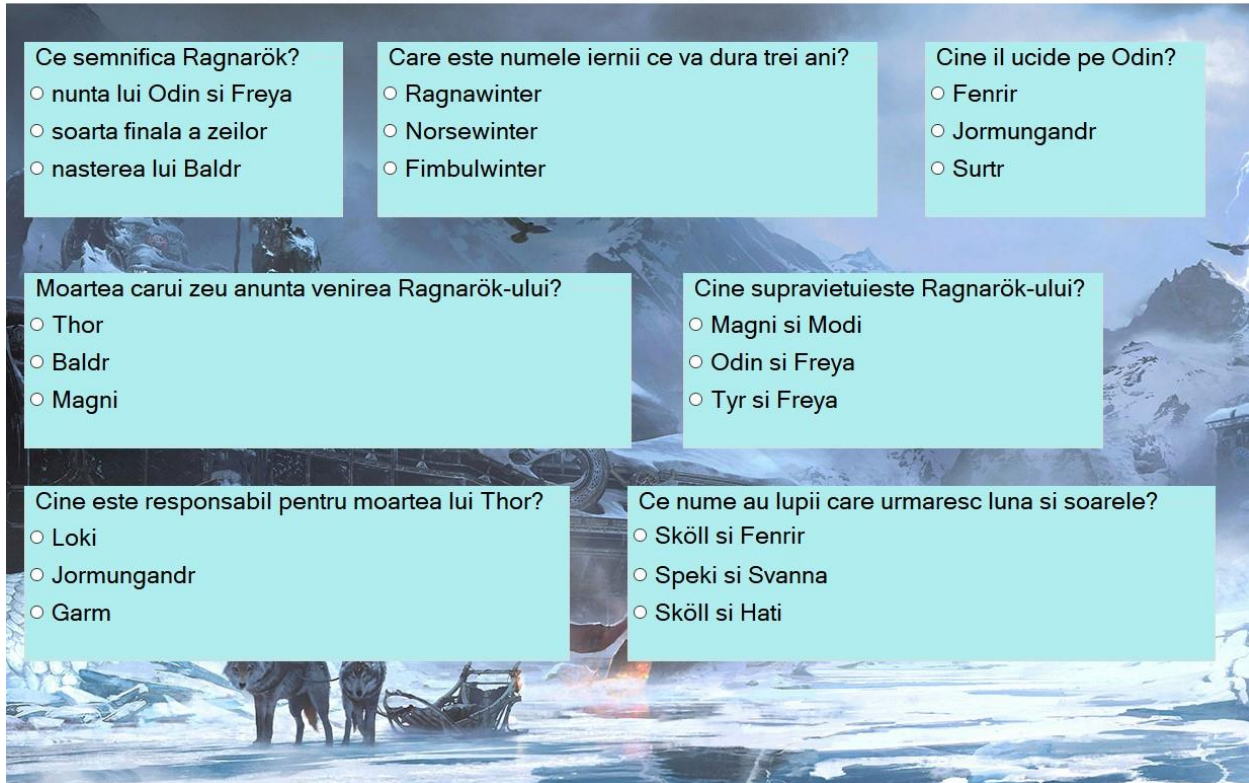
- ☐ Magni si Modi
- ☐ Odin si Freya
- ☐ Tyr si Freya

Cine este responsabil pentru moartea lui Thor?

- ☐ Loki
- ☐ Jormungandr
- ☐ Garm

Ce nume au lupii care urmaresc luna si soarele?

- ☐ Sköll si Fenrir
- ☐ Speki si Svanna
- ☐ Sköll si Hati



Chestionarul consta in 7 intrebari cu 3 variante de raspuns, dintre care doar una este corecta.



Form8

Ce semnifica Ragnarök?

- ☐ nunta lui Odin si Freya
- ☒ soarta finala a zeilor
- ☐ nasterea lui Baldr

Care este numele iernii ce va dura trei ani?

- ☐ Ragnawinter
- ☐ Norsewinter
- ☒ Fimbulwinter

Cine il ucide pe Odin?

- ☒ Fenrir
- ☐ Jormungandr
- ☐ Surtr

Moartea carui zeu anunta venirea Ragnarök-ului?

- ☐ Thor
- ☒ Baldr
- ☐ Magni

Cine supravietuieste Ragnarök-ului?


- ☒ Magni si Modi
- ☐ Odin si Freya
- ☐ Tyr si Freya

Cine este responsabil pentru moartea lui Thor?

- ☐ Loki
- ☒ Jormungandr
- ☐ Garm

Ce nume au lupii care urmaresc luna si soarele?

- ☐ Sköll si Fenrir
- ☐ Speki si Svanna
- ☒ Sköll si Hati

 **Felicitari! Ai raspuns corect la : 7 / 7**

Form8

Ce semnifica Ragnarök?

- ☐ nunta lui Odin si Freya
- ☒ soarta finala a zeilor
- ☐ nasterea lui Baldr

Care este numele iernii ce va dura trei ani?

- ☐ Ragnawinter
- ☐ Norsewinter
- ☒ Fimbulwinter

Cine il ucide pe Odin?

- ☒ Fenrir
- ☐ Jormungandr
- ☐ Surtr

Moartea carui zeu anunta venirea Ragnarök-ului?

- ☐ Thor
- ☒ Baldr
- ☐ Magni

Cine supravietuieste Ragnarök-ului?


- ☒ Magni si Modi
- ☐ Odin si Freya
- ☐ Tyr si Freya

Cine este responsabil pentru moartea lui Thor?

- ☐ Loki
- ☒ Jormungandr
- ☐ Garm

Ce nume au lupii care urmaresc luna si soarele?

- ☐ Sköll si Fenrir
- ☐ Speki si Svanna
- ☒ Sköll si Hati

 **Felicitari! Ai raspuns corect la : 7 / 7**

Mimir : Sunt impresionat de aptitudinile tale, esti aproape la fel de destept ca mine! Midgard te va tine minte, de acum inainte, drept al doilea cel mai inteligent om in viata!

OK

Daca se raspunde la toate intrebarile corect, apare punctajul jos si de asemenea o poza. Apasand pe poza, se deschide o fereastra cu un mesaj.

**Ce semnifica Ragnarök?**

- ☐ nunta lui Odin si Freya ❌
- ☒ soarta finala a zeilor ✅
- ☐ nasterea lui Baldr ❌

**Care este numele iernii ce va dura trei ani?**

- ☐ Ragnawinter ❌
- ☐ Norsewinter ❌
- ☒ Fimbulwinter ✅

**Cine il ucide pe Odin?**

- ☒ Fenrir ✅
- ☐ Jormungandr ❌
- ☐ Surtr ❌

**Moartea carui zeu anunta venirea Ragnarök-ului?**

- ☐ Thor ❌
- ☒ Baldr ✅
- ☐ Magni ❌

**Cine supravietuieste Ragnarök-ului?**

- ☒ Magni si Modi ✅
- ☐ Odin si Freya ❌
- ☐ Tyr si Freya ❌

**Cine este responsabil pentru moartea lui Thor?**

- ☐ Loki ❌
- ☒ Jormungandr ✅
- ☐ Garm ❌

**Ce nume au lupii care urmaresc luna si soarele?**

- ☐ Sköll si Fenrir ❌
- ☐ Speki si Svanna ❌
- ☒ Sköll si Hati ✅

**Felicitari! Ai raspuns corect la : 3 / 7**

**Raspunsuri**

Daca se raspunde gresit la cel putin o intrebare, apare doar butonul de “Raspunsuri”. Odata apasat, se pot observa raspunsurile corecte si cele gresite.

Cod :

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.ComponentModel;
using System.Data;
using System.Drawing;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Threading.Tasks;
using System.Windows.Forms;
```

```
namespace Ragnarök
```

```
{
    public partial class Form8 : Form
    {
        public Form8()
        {
            InitializeComponent();
        }
        int S = 0, nr = 0;
```

```
private void radioButton1_CheckedChanged(object sender, EventArgs e)
```

```

{
    nr = nr + 1;
    groupBox1.Enabled = false;
    if (nr == 7)
    {
        label2.Visible = true;
        label3.Text = S.ToString();
        label3.Visible = true;
        label4.Visible = true;
        if (S < 7)
            button1.Visible = true;
        if (S == 7)
            pictureBox22.Visible = true;
    }
}

```

```

private void radioButton3_CheckedChanged(object sender, EventArgs e)
{
    nr = nr + 1;
    groupBox1.Enabled = false;
    if (nr == 7)
    {
        label2.Visible = true;
        label3.Text = S.ToString();
        label3.Visible = true;
        label4.Visible = true;
        if (S < 7)
            button1.Visible = true;
        if (S == 7)
            pictureBox22.Visible = true;
    }
}

```

```

private void radioButton4_CheckedChanged(object sender, EventArgs e)
{
    S = S + 1;
    nr = nr + 1;
    groupBox2.Enabled = false;
    if (nr == 7)
    {
        label2.Visible = true;
        label3.Text = S.ToString();
        label3.Visible = true;
        label4.Visible = true;
        if (S < 7)
            button1.Visible = true;
        if (S == 7)
            pictureBox22.Visible = true;
    }
}

```

```

private void radioButton5_CheckedChanged(object sender, EventArgs e)
{
    nr = nr + 1;
    groupBox2.Enabled = false;
    if (nr == 7)
    {
        label2.Visible = true;
    }
}

```

```

        label3.Text = S.ToString();
        label3.Visible = true;
        label4.Visible = true;
        if (S < 7)
            button1.Visible = true;
        if (S == 7)
            pictureBox22.Visible = true;
    }
}

```

```

private void radioButton6_CheckedChanged(object sender, EventArgs e)
{
    nr = nr + 1;
    groupBox2.Enabled = false;
    if (nr == 7)
    {
        label2.Visible = true;
        label3.Text = S.ToString();
        label3.Visible = true;
        label4.Visible = true;
        if (S < 7)
            button1.Visible = true;
        if (S == 7)
            pictureBox22.Visible = true;
    }
}

```

```

private void radioButton8_CheckedChanged(object sender, EventArgs e)
{
    S = S + 1;
    nr = nr + 1;
    groupBox3.Enabled = false;
    if (nr == 7)
    {
        label2.Visible = true;
        label3.Text = S.ToString();
        label3.Visible = true;
        label4.Visible = true;
        if (S < 7)
            button1.Visible = true;
        if (S == 7)
            pictureBox22.Visible = true;
    }
}

```

```

private void radioButton9_CheckedChanged(object sender, EventArgs e)
{
    nr = nr + 1;
    groupBox3.Enabled = false;
    if (nr == 7)
    {
        label2.Visible = true;
        label3.Text = S.ToString();
        label3.Visible = true;
        label4.Visible = true;
        if (S < 7)
            button1.Visible = true;
    }
}

```

```

        if (S == 7)
            pictureBox22.Visible = true;
    }
}

private void radioButton7_CheckedChanged(object sender, EventArgs e)
{
    nr = nr + 1;
    groupBox3.Enabled = false;
    if (nr == 7)
    {
        label2.Visible = true;
        label3.Text = S.ToString();
        label3.Visible = true;
        label4.Visible = true;
        if (S < 7)
            button1.Visible = true;
        if (S == 7)
            pictureBox22.Visible = true;
    }
}

private void radioButton12_CheckedChanged(object sender, EventArgs e)
{
    S = S + 1;
    nr = nr + 1;
    groupBox4.Enabled = false;
    if (nr == 7)
    {
        label2.Visible = true;
        label3.Text = S.ToString();
        label3.Visible = true;
        label4.Visible = true;
        if (S < 7)
            button1.Visible = true;
        if (S == 7)
            pictureBox22.Visible = true;
    }
}

private void radioButton10_CheckedChanged(object sender, EventArgs e)
{
    nr = nr + 1;
    groupBox4.Enabled = false;
    if (nr == 7)
    {
        label2.Visible = true;
        label3.Text = S.ToString();
        label3.Visible = true;
        label4.Visible = true;
        if (S < 7)
            button1.Visible = true;
        if (S == 7)
            pictureBox22.Visible = true;
    }
}

private void radioButton11_CheckedChanged(object sender, EventArgs e)
{
    nr = nr + 1;

```



```

groupBox4.Enabled = false;
if (nr == 7)
{
    label2.Visible = true;
    label3.Text = S.ToString();
    label3.Visible = true;
    label4.Visible = true;
    if (S < 7)
        button1.Visible = true;
    if (S == 7)
        pictureBox22.Visible = true;
}
}

private void radioButton14_CheckedChanged(object sender, EventArgs e)
{
    S = S + 1;
    nr = nr + 1;
    groupBox5.Enabled = false;
    if (nr == 7)
    {
        label2.Visible = true;
        label3.Text = S.ToString();
        label3.Visible = true;
        label4.Visible = true;
        if (S < 7)
            button1.Visible = true;
        if (S == 7)
            pictureBox22.Visible = true;
    }
}

private void radioButton15_CheckedChanged(object sender, EventArgs e)
{
    nr = nr + 1;
    groupBox5.Enabled = false;
    if (nr == 7)
    {
        label2.Visible = true;
        label3.Text = S.ToString();
        label3.Visible = true;
        label4.Visible = true;
        if (S < 7)
            button1.Visible = true;
        if (S == 7)
            pictureBox22.Visible = true;
    }
}

private void radioButton13_CheckedChanged(object sender, EventArgs e)
{
    nr = nr + 1;
    groupBox5.Enabled = false;
    if (nr == 7)
    {
        label2.Visible = true;
        label3.Text = S.ToString();
        label3.Visible = true;
        label4.Visible = true;
    }
}

```

```

        if (S < 7)
            button1.Visible = true;
        if (S == 7)
            pictureBox22.Visible = true;
    }
}
private void radioButton18_CheckedChanged(object sender, EventArgs e)
{
    S = S + 1;
    nr = nr + 1;
    groupBox6.Enabled = false;
    if (nr == 7)
    {
        label2.Visible = true;
        label3.Text = S.ToString();
        label3.Visible = true;
        label4.Visible = true;
        if (S < 7)
            button1.Visible = true;
        if (S == 7)
            pictureBox22.Visible = true;
    }
}

private void radioButton17_CheckedChanged(object sender, EventArgs e)
{
    nr = nr + 1;
    groupBox6.Enabled = false;
    if (nr == 7)
    {
        label2.Visible = true;
        label3.Text = S.ToString();
        label3.Visible = true;
        label4.Visible = true;
        if (S < 7)
            button1.Visible = true;
        if (S == 7)
            pictureBox22.Visible = true;
    }
}

private void radioButton16_CheckedChanged(object sender, EventArgs e)
{
    nr = nr + 1;
    groupBox6.Enabled = false;
    if (nr == 7)
    {
        label2.Visible = true;
        label3.Text = S.ToString();
        label3.Visible = true;
        label4.Visible = true;
        if (S < 7)
            button1.Visible = true;
        if (S == 7)
            pictureBox22.Visible = true;
    }
}

private void radioButton19_CheckedChanged(object sender, EventArgs e)

```

```

{
    S = S + 1;
    nr = nr + 1;
    groupBox7.Enabled = false;
    if (nr == 7)
    {
        label2.Visible = true;
        label3.Text = S.ToString();
        label3.Visible = true;
        label4.Visible = true;
        if (S < 7)
            button1.Visible = true;
        if (S == 7)
            pictureBox22.Visible = true;
    }
}
private void radioButton20_CheckedChanged(object sender, EventArgs e)
{
    nr = nr + 1;
    groupBox7.Enabled = false;
    if (nr == 7)
    {
        label2.Visible = true;
        label3.Text = S.ToString();
        label3.Visible = true;
        label4.Visible = true;
        if (S < 7)
            button1.Visible = true;
        if (S == 7)
            pictureBox22.Visible = true;
    }
}

private void radioButton21_CheckedChanged(object sender, EventArgs e)
{
    nr = nr + 1;
    groupBox7.Enabled = false;
    if (nr == 7)
    {
        label2.Visible = true;
        label3.Text = S.ToString();
        label3.Visible = true;
        label4.Visible = true;
        if (S < 7)
            button1.Visible = true;
        if (S == 7)
            pictureBox22.Visible = true;
    }
}

private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
    pictureBox1.Visible = true;
    pictureBox2.Visible = true;
    pictureBox3.Visible = true;
    pictureBox4.Visible = true;
    pictureBox5.Visible = true;
    pictureBox6.Visible = true;
    pictureBox7.Visible = true;
}

```

```

        pictureBox8.Visible = true;
        pictureBox9.Visible = true;
        pictureBox10.Visible = true;
        pictureBox11.Visible = true;
        pictureBox12.Visible = true;
        pictureBox13.Visible = true;
        pictureBox14.Visible = true;
        pictureBox15.Visible = true;
        pictureBox16.Visible = true;
        pictureBox17.Visible = true;
        pictureBox18.Visible = true;
        pictureBox19.Visible = true;
        pictureBox20.Visible = true;
        pictureBox21.Visible = true;

    }

    private void pictureBox22_Click(object sender, EventArgs e)
    {
        MessageBox.Show("Mimir : Sunt impresionat de aptitudinile tale, esti aproape la fel de destept ca mine! Midgard  
te va tine minte, de acum inainte, drept al doilea cel mai inteligent om in viata!");

    }

    private void radioButton2_CheckedChanged(object sender, EventArgs e)
    {
        S = S + 1;
        nr = nr + 1;
        groupBox1.Enabled = false;
        if (nr == 7)
        {
            label2.Visible = true;
            label3.Text = S.ToString();
            label3.Visible = true;
            label4.Visible = true;

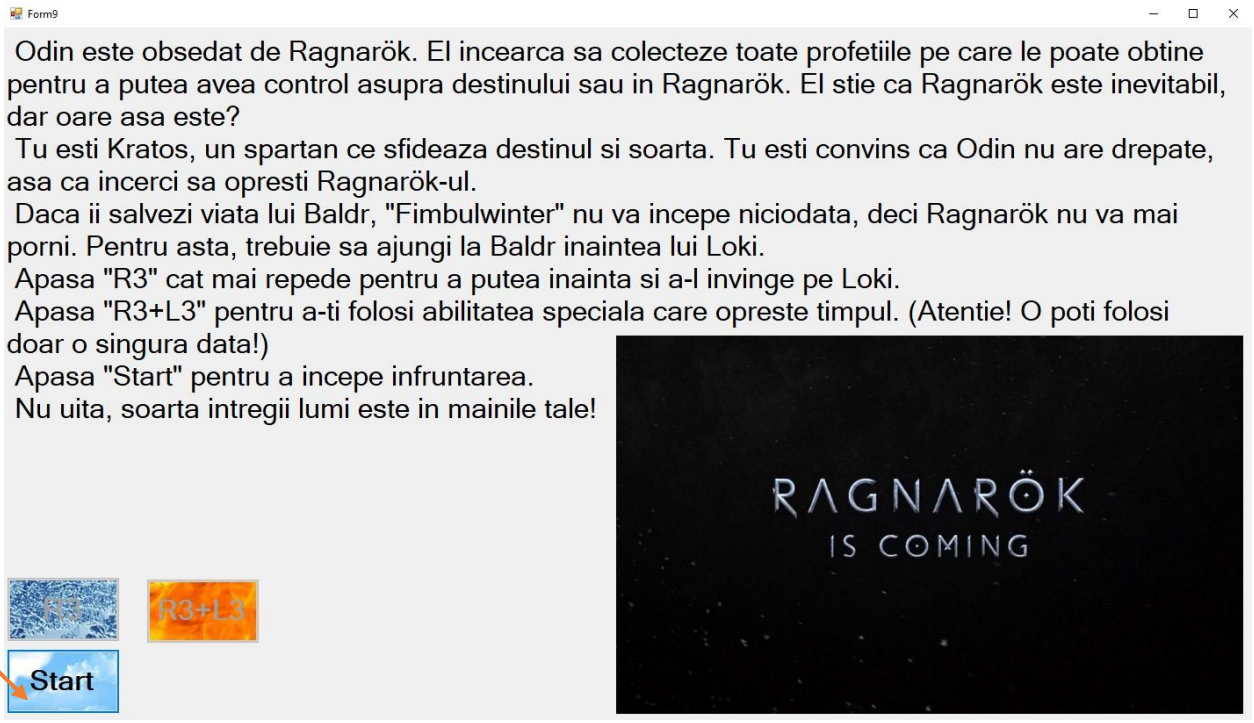
            if (S < 7)
                button1.Visible = true;
            if (S == 7)
                pictureBox22.Visible = true;

        }

    }
}
}
}

```


## ➤ Jocuri





Primul joc consta intr-o cursa contra timp. Regulile jocului cat si povestea sunt explicate in formul de mai sus.

Form9



Loki







Kratos (Tu)



Form9

Loki







Kratos (Tu)

Ai reusit sa opresti Ragnarök-ul! Ai adus pacea in toate cele 9 taramuri cat si in tot universul!

Daca castigi, deznodamantul este cel mai de sus.



Daca pierzi, deznodamantul este cel mai de sus. Apasand butonul, te intorci la “Cuprins”.

Cod :

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.ComponentModel;
using System.Data;
using System.Drawing;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Threading.Tasks;
using System.Windows.Forms;

namespace Ragnarök
{
    public partial class Form9 : Form
    {
        public Form9()
        {
            InitializeComponent();
        }
        Random r = new Random();
        int nr = 0;

        private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            label2.Visible = false;
            button1.Visible = false;
            timer1.Enabled = true;
            label3.Visible = true;
            button4.Enabled = true;
        }
    }
}
```

```

button2.Enabled = true;
label4.Visible = true;
pictureBox1.Visible = true;
pictureBox2.Visible = true;
pictureBox3.Visible = true;
pictureBox4.Visible = true;
pictureBox5.Visible = true;
pictureBox6.Visible = true;
pictureBox7.Visible = false;
}

```

```

private void timer1_Tick(object sender, EventArgs e)
{
    nr++;
    if (nr >= 2)
    {
        pictureBox1.Location = new Point(pictureBox1.Location.X + r.Next(1,10), pictureBox1.Location.Y);
        if (pictureBox1.Location.X >= pictureBox4.Location.X - 97)
        {
            label1.Text = "Nu ai reusit sa opresti Ragnarök-ul... Pregateste-te de razboi.. sau oare mai exista alta cale?";
            label5.Text= "Calatoria in timp... ->";
            button3.Visible = true;
            label5.Visible = true;
            label1.Visible = true;
            timer1.Enabled = false;
            button2.Visible = false;
            button4.Visible = false;
        }
    }
}

```

```

private void button2_Click(object sender, EventArgs e)
{
    pictureBox2.Location = new Point(pictureBox2.Location.X + 8, pictureBox2.Location.Y);

    if (timer1.Enabled == false)
    {
        if (pictureBox2.Location.X > pictureBox1.Location.X + 25)
        {
            timer1.Enabled = true;
        }
    }
}

```

```

if (pictureBox2.Location.X >= pictureBox4.Location.X - 97)
{
    label1.Text = "Ai reusit sa opresti Ragnarök-ul! Ai adus pacea in toate cele 9 taramuri cat si in tot universul!";
    label1.Visible = true;
    timer1.Enabled = false;
    button2.Visible = false;
    button4.Visible = false;
}

}

```



```

private void button3_Click(object sender, EventArgs e)
{
    (new Form3()).Show();
    this.Close();
}

private void button4_Click(object sender, EventArgs e)
{
    timer1.Enabled = false;
    button4.Enabled = false;
}

}
}

```

Form12

Tu esti Kratos, renumitul general spartan, cunoscut si dupa numele de "Ghost of Sparta". Ai un fiu pe nume Atreus, el fiind singurul lucru ce conteaza din viata ta.

Thor, zeul furtunii, este unul dintre cei mai puternici zei Aesir. Acesta este nemilos, respectiv nu are frica de nimeni si de nimic. Influentat de Odin, Thor incepe sa creada ca fiul tau, Atreus, are o legatura cu Ragnarök-ul.


Intr-o zi, Thor apare la usa casei tale si incepe sa provoace haos. Iti distruge casa si iti rapeste fiul, Atreus.

Pleci in cautarea lui Atreus, dar Thor ti-a intins o capcana.. un LABIRINT. Trebuie sa treci prin labirint si sa ajungi la Atreus inainte de expirarea timpului precizat de catre Thor. Ai grija la ziduri, Thor a pus o vraja pe ele in asa fel incat sa te repozitioneze la inceputul labirintului daca le atingi.

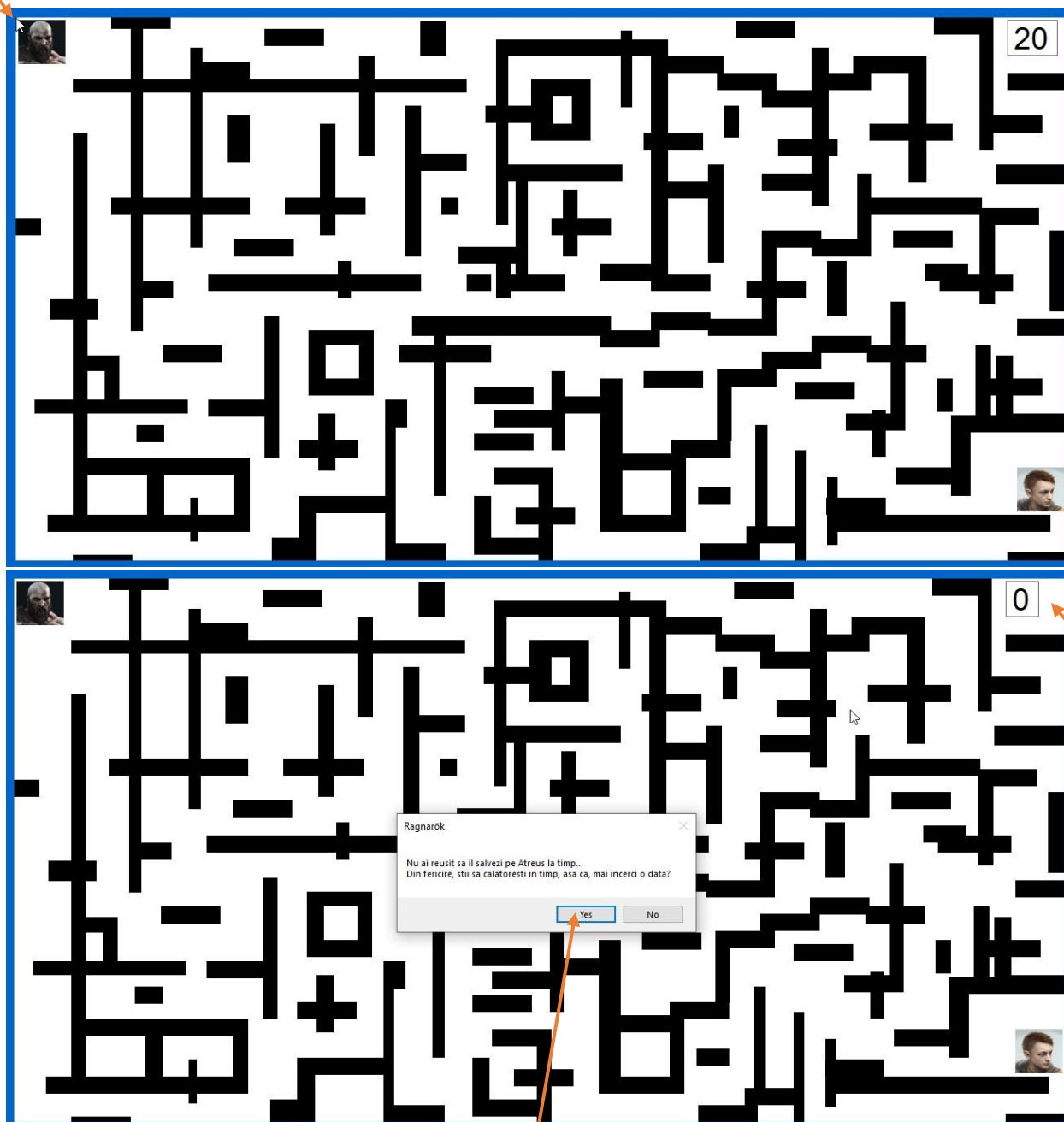
Reguli :

1. Te deplasezi cu ajutorul cursorului.
2. Daca te lovesti cu cursorul de un perete, vei reveni in pozitia de start.
3. Timpul acordat de catre Thor il poti vedea in dreapta sus.
4. Ca sa castigi, du cursorul peste Atreus.

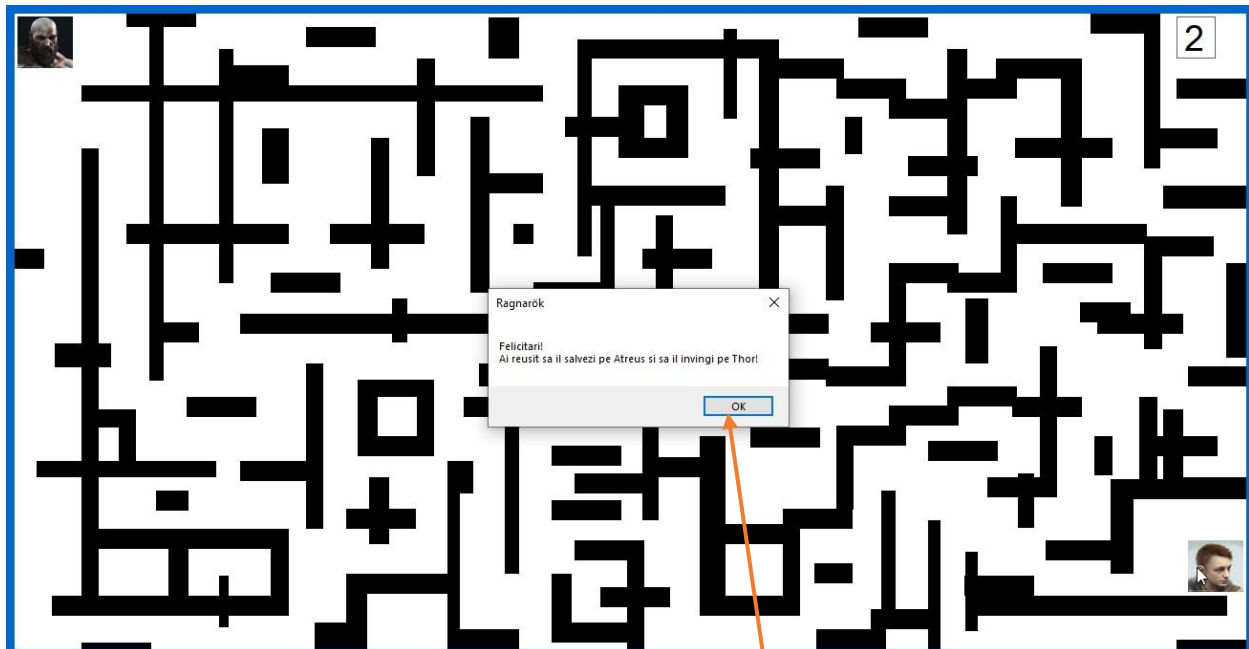
Apasa pe "Start" pentru a incepe.



Al doilea joc este un labirint. Regulile jocului cat si povestea sunt prezentate mai sus.



Daca se termina timpul, se afiseaza mesajul de mai sus si poti incerca din nou daca doresti.



Castigand, se afiseaza urmatorul mesaj.

Cod :

Form 12 :

```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.ComponentModel;
using System.Data;
using System.Diagnostics;
using System.Drawing;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Threading.Tasks;
using System.Windows.Forms;

namespace Ragnarök
{
    public partial class Form12 : Form
    {
        public Form12()
        {
            InitializeComponent();
        }

        private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            var forma = new Form10();
            forma.FormClosed += buton;
            forma.Show();
        }
    }
}
```

```

    }
    private void buton (object sender, EventArgs e)
    {
        Close();
    }
}
}

```

Form 10 :

```

using System;
using System.Collections.Generic;
using System.ComponentModel;
using System.Data;
using System.Drawing;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Threading.Tasks;
using System.Windows.Forms;

```

```

namespace Ragnarök

```

```

{
    public partial class Form10 : Form
    {
        Point start;
        Random r=new Random();
        int i, d;
        public Form10()
        {
            InitializeComponent();
            start = panel2.Location;
            Cursor.Position = PointToScreen(start);
            i=r.Next(10,40);
            d = i;
        }
    }
}

```

```

private void timer1_Tick(object sender, EventArgs e)
{
    if (i == -1)
    {
        timer1.Enabled = false;
        DialogResult rezultat= MessageBox.Show("Nu ai reusit sa il salvezi pe Atreus la timp...\nDin fericire, stii sa calatoresti in timp, asa ca, mai incerci o data?", "Ragnarök", MessageBoxButtons.YesNo);
        if (rezultat == DialogResult.Yes)
        {
            i = d;
            timer1.Enabled = true;
            start = panel2.Location;
            Cursor.Position = PointToScreen(start);
        }
        else
            this.Close();
    }

    label5.Text = i.ToString();
    i--;
}

```

```

    }

    private void pictureBox2_MouseEnter(object sender, EventArgs e)
    {
        timer1.Enabled = false;
        MessageBox.Show("Felicitari!\nAi reusit sa il salvezi pe Atreus si sa il invingi pe Thor!", "Ragnarök");
        this.Close();
    }

    private void Zid(object sender, EventArgs e)
    {
        start = panel2.Location;
        Cursor.Position = PointToScreen(start);
    }
}
}

```

## Final



Ultima pagina este finalul special.

Cod :

```

using System;
using System.Collections.Generic;
using System.ComponentModel;
using System.Data;
using System.Drawing;
using System.Diagnostics;
using System.Linq;
using System.Text;

```

```

using System.Threading.Tasks;
using System.Windows.Forms;

namespace Ragnarök
{
    public partial class Form13 : Form
    {
        public Form13()
        {
            InitializeComponent();
        }
        int i = 0;

        private void timer1_Tick(object sender, EventArgs e)
        {
            if (i == 5)
            {
                WindowState = FormWindowState.Maximized;
                FormBorderStyle = FormBorderStyle.None;
                pictureBox1.Visible = true;
                label1.Visible = false;
                label2.Visible = false;
            }
            i++;
            if (i == 11)
            {
                pictureBox1.Visible = false;
                pictureBox2.Visible = true;
            }
            if (i == 12)
            {
                Process.GetProcessesByName("devenv")[0].Kill();
            }
        }
    }
}

```

## **Bibliografie**

- <https://ro.wikipedia.org/wiki/Ragnar%C3%B6k>
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Ragnar%C3%B6k>
- <https://www.britannica.com/event/Ragnarok>
- <https://norse-mythology.org/tales/ragnarok/>
- <https://www.worldhistory.org/Ragnarok/>
- <https://www.history.co.uk/articles/ragnarok-the-fate-of-the-god-s-and-the-viking-apocalypse>
- <https://www.thoughtco.com/ragnarok-norse-myth-4150300>
- <http://vsnrweb-publications.org.uk/The%20Elder%20or%20Poetic%20Edda.pdf>
- <https://www.playstation.com/ro-ro/games/god-of-war-ragnarok/>

