Form1.cs

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 DEUProje

{

public partial class Form1 : Form

{

Form2 OyunEkranı = new Form2();

public Form1()

{

InitializeComponent();

}

private void button1\_Click\_2(object sender, EventArgs e)

{

OyunEkranı.TSatır = hScrollBar1.Value;

OyunEkranı.TSutun = hScrollBar2.Value;

OyunEkranı.KalanHak = hScrollBar3.Value;

OyunEkranı.Hız = hScrollBar4.Value;

OyunEkranı.Width = OyunEkranı.TSutun\*OyunEkranı.TuglaW + (10 \* OyunEkranı.TSutun)+10;

OyunEkranı.ShowDialog();

OyunEkranı = new Form2();

}

private void hScrollBar1\_ValueChanged(object sender, EventArgs e)

{

label1.Text = "Satır Sayısı = " + hScrollBar1.Value;

OyunEkranı.TSatır = hScrollBar1.Value;

}

private void hScrollBar2\_ValueChanged(object sender, EventArgs e)

{

label2.Text = "Sütun Sayısı = " + hScrollBar2.Value;

OyunEkranı.TSutun = hScrollBar2.Value;

}

private void hScrollBar3\_ValueChanged(object sender, EventArgs e)

{

label3.Text = "Hak Sayısı = " + hScrollBar3.Value;

OyunEkranı.KalanHak = hScrollBar3.Value;

}

private void hScrollBar4\_Scroll(object sender, ScrollEventArgs e)

{

label4.Text = "Hız = " + hScrollBar4.Value;

OyunEkranı.Hız = hScrollBar4.Value;

}

private void button2\_Click\_1(object sender, EventArgs e)

{

ColorDialog dlg = new ColorDialog();

if (dlg.ShowDialog() == DialogResult.OK)

{

OyunEkranı.TuglaRenk = dlg.Color;

}

}

private void button3\_Click\_1(object sender, EventArgs e)

{

ColorDialog dlg = new ColorDialog();

if (dlg.ShowDialog() == DialogResult.OK)

{

OyunEkranı.CubukRenk = dlg.Color;

}

}

private void button4\_Click(object sender, EventArgs e)

{

ColorDialog dlg = new ColorDialog();

if (dlg.ShowDialog() == DialogResult.OK)

{

OyunEkranı.BackColor = dlg.Color;

}

}

}

}

Form2.cs

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;

using System.Collections;

namespace DEUProje

{

public partial class Form2 : Form

{

ArrayList TuglaVeri = new ArrayList();

public Color TuglaRenk = Color.FromKnownColor(KnownColor.YellowGreen), CubukRenk = Color.FromKnownColor(KnownColor.DeepSkyBlue);

int Xilerle, Yilerle;

bool Kont = true;

public int TuglaW = 80, TuglaH = 35, Puan = 0;

public int TSatır, TSutun, KalanHak, Hız;

int ToplamTug;

public Form2()

{

InitializeComponent();

}

private void Form2\_Load(object sender, EventArgs e)

{

Cubuk.BackColor = CubukRenk;

Pozisyon();

Tuglalar();

ToplamTug = TSatır \* TSutun;

}

private void timer1\_Tick(object sender, EventArgs e)

{

this.Text = "Kalan Hak Sayısı = " + KalanHak + " Puan = " + Puan;

//Çubuk

if(Top.Top+Top.Size.Height >= Cubuk.Top && Top.Left >= Cubuk.Left && Top.Left <= Cubuk.Left + Cubuk.Size.Width && Top.Top <= Cubuk.Top + Cubuk.Size.Height )

{

Xilerle \*=-1;

}

//Üst

if(Top.Top <= 0)

{

Xilerle \*= -1;

}

//Sag

if (Top.Left >= this.Size.Width - Top.Size.Width)

{

Yilerle \*= -1;

}

//Sol

if(Top.Left <= 0 )

{

Yilerle \*= -1;

}

//Yanma(Alt)

if(Top.Top >= this.Size.Height - Top.Size.Height)

{

Xilerle \*= -1;

Pozisyon();

KalanHak--;

Puan -= 100;

if (KalanHak < 0)

{

Xilerle = 0;

Yilerle = 0;

MessageBox.Show("Oyun Bitti Kaybettiniz", "Kalan Hak Sayısı = " + KalanHak + " Puan = " + Puan);

this.Dispose();

}

}

//Tugla

TuglaCarp();

//İlerle

Top.Top += Xilerle;

Top.Left += Yilerle;

}

private void Pozisyon()

{

Cubuk.Left = (this.Width / 2) - (Cubuk.Size.Width / 2);

Top.Left = Cubuk.Left + (Cubuk.Size.Width / 2);

Top.Top = Cubuk.Top - 20;

button1.Left = Cubuk.Left;

button2.Left = Cubuk.Left + (Cubuk.Size.Width / 2) + Top.Size.Width;

}

private void TuglaCarp()

{

Rectangle TopKutusu = new Rectangle();

Rectangle TuglaKutusu = new Rectangle();

TopKutusu.X = Top.Left;

TopKutusu.Y = Top.Top;

TopKutusu.Width = Top.Size.Width;

TopKutusu.Height = Top.Size.Height;

for (int i = 0; i < TuglaVeri.Count; i++)

{

Button tug = ((Button)TuglaVeri[i]);

TuglaKutusu.X = tug.Left;

TuglaKutusu.Y = tug.Top;

TuglaKutusu.Width = tug.Width;

TuglaKutusu.Height = tug.Height;

// Kesişme Durumu

if ( TuglaKutusu.IntersectsWith(TopKutusu))

{

ToplamTug--;

TuglaVeri.RemoveAt(i);

Puan += 25;

tug.Dispose();

//Çarpma Açısı

if (Top.Top > tug.Top+1 && Top.Top < tug.Top+tug.Height-1)

{

Yilerle \*= -1;

}

else if (Top.Left > tug.Left+1 && Top.Left < tug.Left+tug.Width-1)

{

Xilerle \*=-1;

}

else

{

Xilerle \*= -1;

Yilerle \*= -1;

}

//Oyun Bitti

if (ToplamTug<=0)

{

Xilerle = 0;

Yilerle = 0;

MessageBox.Show("Oyun Bitti Kazandınız Toplam Puanınız = "+(KalanHak\*125+Puan),"Kalan Hak Sayısı = " + KalanHak + " Puan = " + Puan);

this.Dispose();

}

}

}

}

private void Tuglalar()

{

for (int j = 0; j < TSutun; j++)

{

for (int i = 0; i < TSatır; i++)

{

Button Hedef = new Button();

Hedef.Location = new Point(j \* (TuglaW + 10), i \* (TuglaH + 15));

Hedef.Size = new Size(TuglaW, TuglaH);

Hedef.BackColor = TuglaRenk;

Hedef.Enabled = false;

TuglaVeri.Add(Hedef);

this.Controls.Add(Hedef);

}

}

}

private void Form2\_MouseMove(object sender, MouseEventArgs e)

{

if (Kont == true)

{

if ((e.X - Cubuk.Size.Width / 2) > 0 && e.X < this.Size.Width - (Cubuk.Size.Width/2))

{

Cubuk.Left = e.X - (Cubuk.Size.Width / 2);

}

}

}

private void button1\_Click(object sender, EventArgs e)

{

Xilerle = Hız \*-1;

Yilerle = Hız \* -1;

button1.Visible = false;

button2.Visible = false;

}

private void button2\_Click(object sender, EventArgs e)

{

Xilerle = Hız \* -1;

Yilerle = Hız;

button1.Visible = false;

button2.Visible = false;

}

private void Form2\_Deactivate(object sender, EventArgs e)

{

timer2.Enabled = true;

}

private void timer2\_Tick(object sender, EventArgs e)

{

this.Dispose();

}

private void Form2\_Activated(object sender, EventArgs e)

{

timer2.Enabled = false;

}

}

}