

Şuan oyun tüm şartlara göre çalışır durumda.

Oyunu başlat butonuna bastığımız zaman oyun açılıyor ve bölümlerin bulunduğu giriş formuna yönlendiriyor

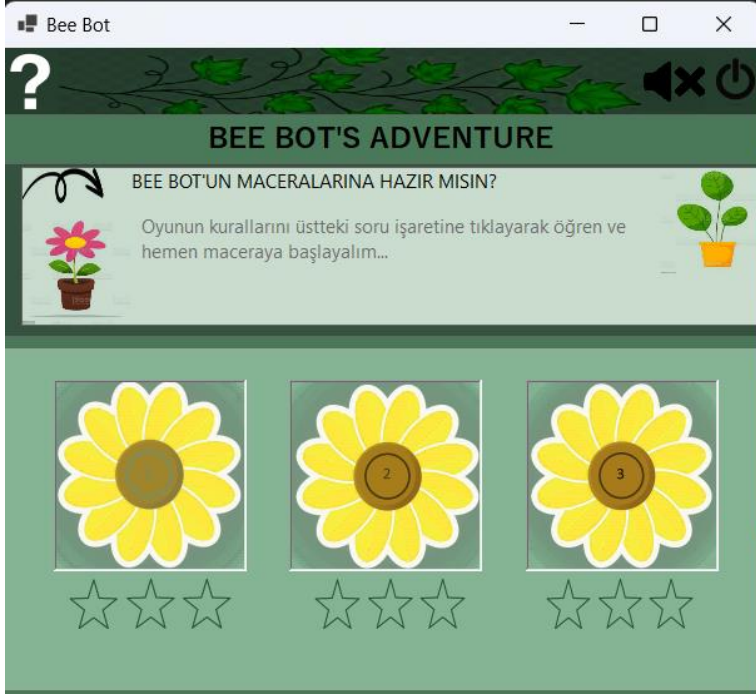


Yüklenen ikinci formda oyunun müziğinin açılıp kapanmasını sağlayan picturebox, oyunu tamamen kapatmayı sağlayan picturebox ve oyun hakkında bilgilerin bulunduğu (?) şeklinde olan picturebox

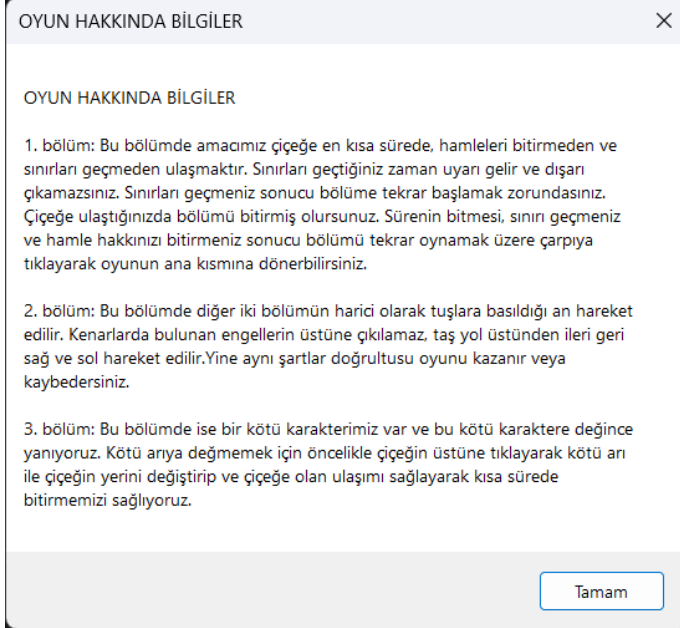
bulunuyor. Müziği açıp kapadıkça durumuna göre resmi değişiyor.



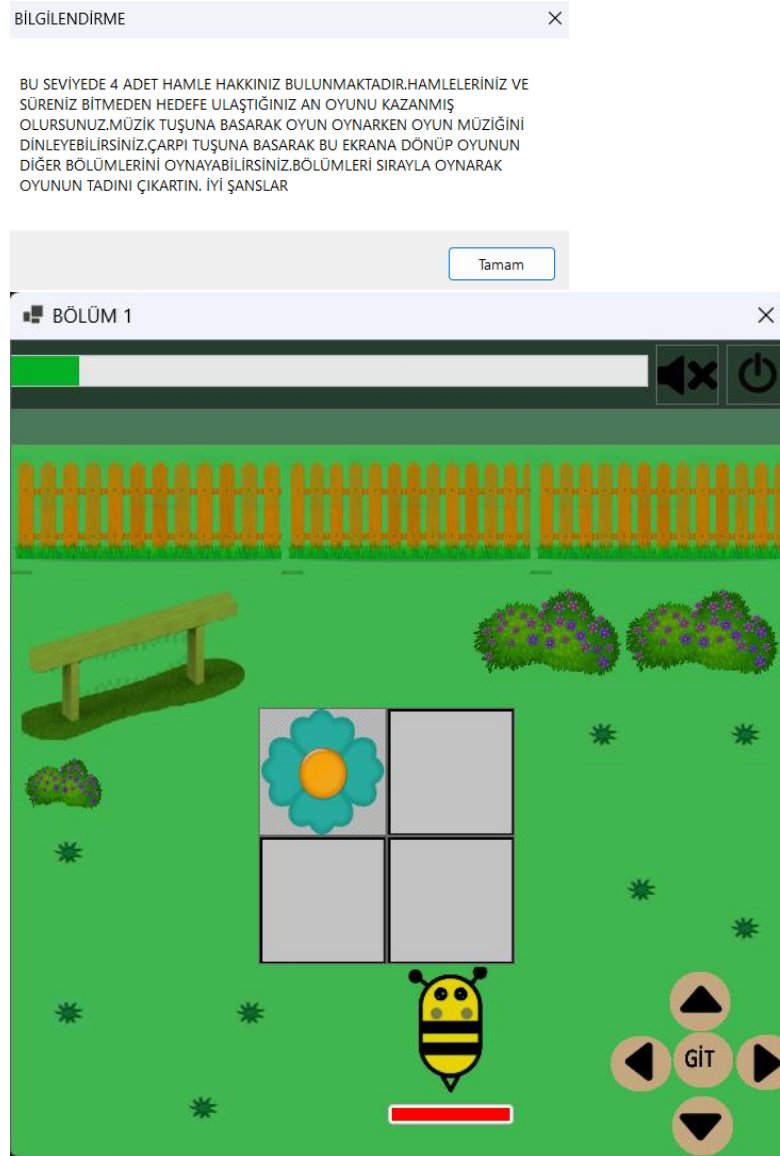
şeklinde .



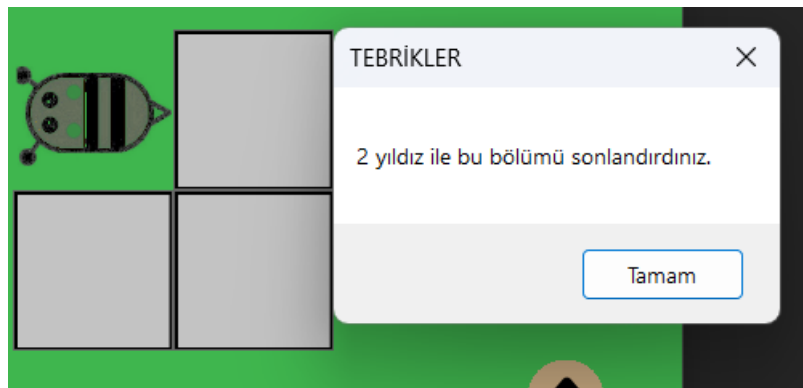
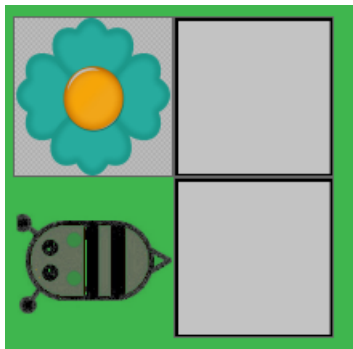
Soru işaretine basınca oyunun kurallarının olduğu kısım gözüküyor.



Oyunun 1 .bölümünü oynamak için 1. Çiçeğe basınca oyun hakkında ayrıntıları içeren bir mesaj iletiyor.



Birinci bölümde en kısa sürede sayılı hak ile çiçeğe ulaşmaya çalışıyoruz. Butonlara basınca anında hareket etmiyor, git butonuna basınca hafızadaki hareketler gerçekleşiyor ve hak bitmişse, süre bitmişse ve karelerden dışarı çıkmış ise oyun bitiyor. Eğer kısa sürede çiçeğe ulaşılmışsa oyun duruma göre 3,2 ,1 veya 0 yıldız ile kazanılıyor. Butonların basılıp durumuna göre arının yönü değişiyor.



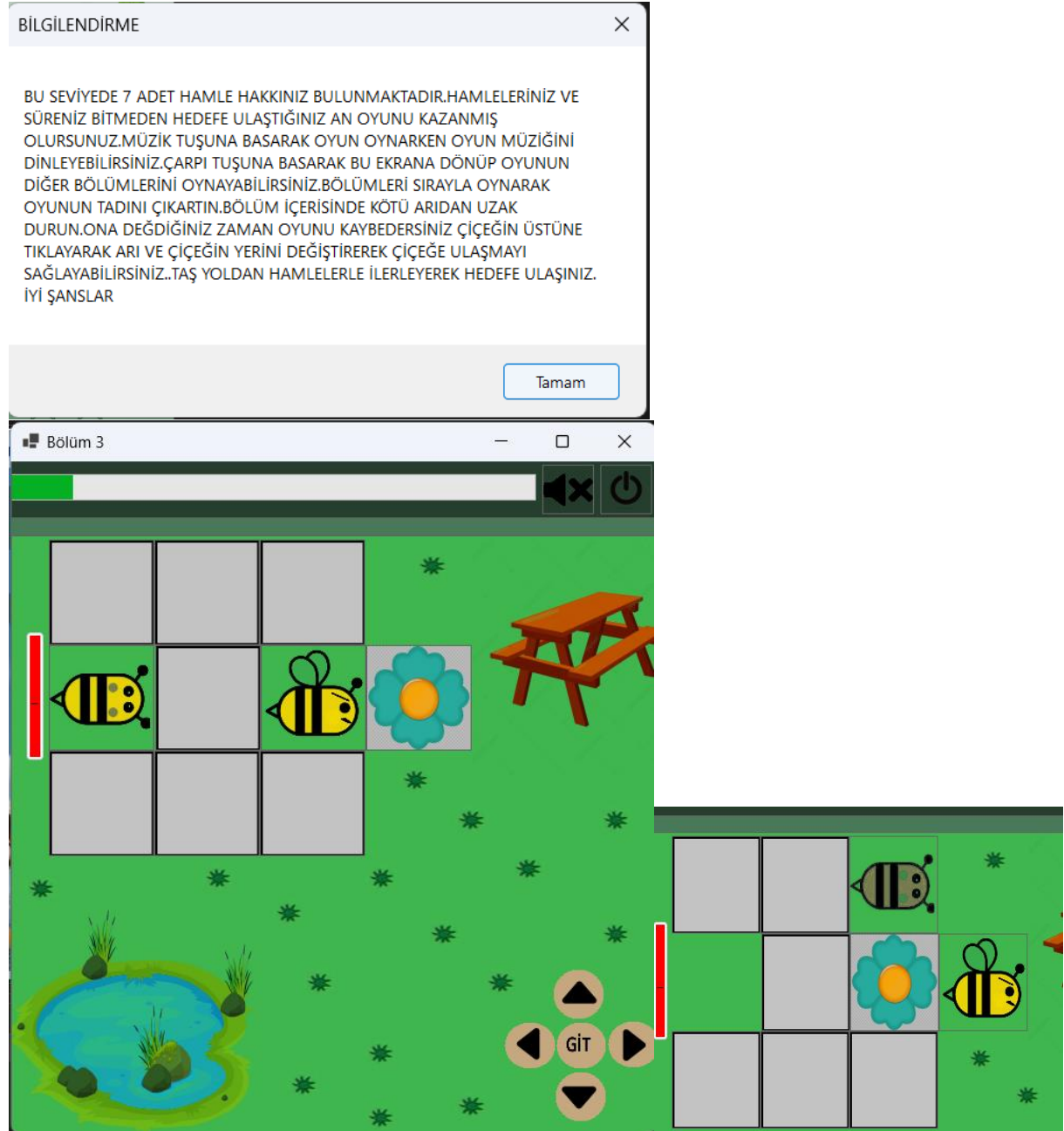
Mesaj gelince süre duruyor.

Bölüm 2’de 1ve 3 e göre farklı bir durum var.Bu bölümde butonlara basıldığı an gidiliyor.(Oyun yapımına biraz erken başladığım için diğer ikisinin kodlarını istenilen şekilde değiştirdim fakat bunun biraz farklı kodları olduğu için değiştirmedim farklı bir yöntemle yapmıştım.Değişimi çok zor olacağı için değiştirmedim.)

Yine aynı şekilde yanda bulunan su birikintilerine ,taşlara ve mantarların üstüne çıkamıyor.Hak durumuna göre aynı şartlarda oyun kazanılıyor veya kaybediliyor. Oyun giriş formunda 2.çiçeğe tıklayınca yine bilgilendirme mesajı geliyor.Yine bölüm birdeki gibi süre ve arının yön değiştirme özellikleri bulunuyor.



Bölüm 3'te ise yine hafızada tutarak hareket edilme durumu var, en son git butonuna tıklayınca arı hareket ediyor. Burda bulunan diğer arının üstüne gelince yanma özelliği var. Çiçeğe doğrudan giden kareler olmadığı için eklediğimiz bir özellik ile çiçeğin üstüne tıklayınca kötü arı ve çiçek yer değiştiriyor. Böylece çiçeğe giden kareler hazır duruma geliyor. Yine girişte bilgilendirme formu var ve yine diğer özellikler aynı şekil bulunmakta. Yine eğer oyun anında karelerin dışına çıkarsak bir kere olma şartıyla uyarı mesajı geliyor ve eğer bir daha dışarı çıkarsak hareket etmeyi bırakıyor ve oyun kaybedilmiş oluyor.



KODLAR:

Oyunun bölümlerinin bulunduğu form için kodlar:

```
1 using Microsoft.VisualBasic.ApplicationServices;
2 using System.Media;
3 namespace Bebotappfinal
4 {
5     public partial class Form1 : Form
6     {
7         public Form1()
8         {
9             InitializeComponent();
10         }
11         int i = 0;
12         private void pictureBox2_Click(object sender, EventArgs e)
13         {
14             if (i == 1)
15             {
16                 pictureBox2.Image = Images[i]; //Bu kodlar sayesinde müzik yeniden çalışmaya başlayıp çalışmasına göre belirlemiş sesle gelir ve müzik açılıp kapatılır.
17                 System.Media.SoundPlayer ssp = new System.Media.SoundPlayer();
18                 ssp.SoundLocation = @"C:\Users\alifra\source\repos\bebotappfinal\bebotappfinal\bin\Debug\lal-songs.wav";
19                 ssp.Stop();
20                 i--;
21             }
22             else
23             {
24                 pictureBox2.Image = Images[i];
25                 System.Media.SoundPlayer ssp = new System.Media.SoundPlayer();
26                 ssp.SoundLocation = @"C:\Users\alifra\source\repos\bebotappfinal\bebotappfinal\bin\Debug\lal-songs.wav";
27                 ssp.Play();
28                 i++;
29             }
30         }
31         private void pictureBox3_Click(object sender, EventArgs e)
32         {
33             //Bu kısımlarda cevapların mutlaklarına bakarakta o bölüm açılır ve bölüm hakkında bilgi vererek sonucuyla sonuçlanıp çıkıyor
34             MessageBox.Show("BU SEVİYEDE 4 AKET HAPLE NANGINIZ BULUNMAYADIR.NANGLEKİNİZ VE SİRENİZ BİTTİKEN NEDEYE ULAŞTIĞINIZ AN OYUNU KAZANMIŞ OLUŞSUNİZ.MÜZİK TUŞUNA BASARAK OYUN OYANAKEN OYUN MÜZİĞİNİ DİMLEYERİKSİNİZ.ÇAPTI TUŞUNA BASARAK BU EKRAHA DÖNÜŞ OYUNUN ÇİÇEK KÖLİ
35             Form2 form2 = new Form2();
36             form2.Show();
37             this.Hide();
38         }
39         private void pictureBox4_Click(object sender, EventArgs e)
40         {
41             MessageBox.Show("BU SEVİYEDE 7 AKET HAPLE NANGINIZ BULUNMAYADIR.NANGLEKİNİZ VE SİRENİZ BİTTİKEN NEDEYE ULAŞTIĞINIZ AN OYUNU KAZANMIŞ OLUŞSUNİZ.MÜZİK TUŞUNA BASARAK OYUN OYANAKEN OYUN MÜZİĞİNİ DİMLEYERİKSİNİZ.ÇAPTI TUŞUNA BASARAK BU EKRAHA DÖNÜŞ OYUNUN ÇİÇEK KÖLİ
42             Form2 form2 = new Form2();
43             form2.Show();
44             this.Hide();
45         }
46         private void pictureBox5_Click(object sender, EventArgs e)
47         {
48             MessageBox.Show("BU SEVİYEDE 7 AKET HAPLE NANGINIZ BULUNMAYADIR.NANGLEKİNİZ VE SİRENİZ BİTTİKEN NEDEYE ULAŞTIĞINIZ AN OYUNU KAZANMIŞ OLUŞSUNİZ.MÜZİK TUŞUNA BASARAK OYUN OYANAKEN OYUN MÜZİĞİNİ DİMLEYERİKSİNİZ.ÇAPTI TUŞUNA BASARAK BU EKRAHA DÖNÜŞ OYUNUN ÇİÇEK KÖLİ
49             Form2 form2 = new Form2();
50             form2.Show();
51             this.Hide();
52         }
53         private void pictureBox6_Click(object sender, EventArgs e)
54         {
55             //Bunu kapatma tıklandığı zaman oyunun her bölümüne ait bilgi verilir.
56             string bilgilar = "OYUN SONUNA GİLDİRMİYALe" +
57             "1. bölüm: Bu bölümde öncümüz çıççe ve kısa sırrede, haneleri bittirmeden ve sııırları geçmeden ulaşmaktır. " +
58             "Sııırları geçtiğiniz zaman uparı gelir ve dışarı çıkarsınız. Sııırları geçmeziz sonuna bölüm tekrar başlamak zorundasınız. " +
59             "Çıççe elatıldıkızına bölüm bittiniz olurumana. Sırredin bittmesi, sııırı geçmeziz ve haneler hanelerini bittirmesi sonuna " +
60             "Bölüm tekrar oynamak üzere çıççaya tıklayarak oyunun ana kımına dönerirsiniz.lele" +
61             "2. bölüm: Bu bölümde diğer iki bölümde haneleri olanak toplara karlıdır. en hareket edilir. " +
62             "Hanelerde bulunan engellerin üstüne çıkılmaz, tas yol üstünden iteri geri sağ ve sol hareket edilir.Yine aynı şartlar doğultuna oyunu kazanır veya kaybedersiniz.lele" +
63             "3. bölüm: Bu bölümde ana bir sııırlı hareketlerize ve ve bu bölümde hareketlerize doğultu parayınız. " +
64             "Bütün sııırla doğultu için öncelikle çıççenin üstüne tıklayarak köle ari ile çıççe yerini değiştirip ve çıççe olan ulaşarı sağlayarak " +
65             "Kısa sırrede bittirmeyizi sağlayınız."
66             MessageBox.Show(bilgilar, "OYUN SONUNA GİLDİRMİYALe");
67         }
68         private void Form1_FormClosed(object sender, FormClosedEventArgs e)
69         {
70             //Formdan çıkınca uygulamanın kapanmasını sağlar
71             Application.Exit();
72         }
73         private void pictureBox1_Click(object sender, EventArgs e)
74         {
75             //Oyundan çıkıp yeniden çalışmaya uygulamanın kapanmasını sağlar.
76             Application.Exit();
77         }
78     }
79 }
```

Bölüm 1 kodları:

```
1 using System;
2 using System.Collections.Generic;
3 using System.ComponentModel;
4 using System.Data;
5 using System.Drawing;
6 using System.Linq;
7 using System.Text;
8 using System.Threading.Tasks;
9 using System.Windows.Forms;
10 using System.Media;
11 using System.Numerics;
12
13 namespace beebotappfinal
14 {
15     public partial class Form2 : Form
16     {
17         private int pictureBoxSpeed1 = 180; //Hareket sonucu ilerlenecek piksel için değişken belirttik her yer değişimi sonucu 180px değişimi oluşacak.
18         private int hak1 = 4; //her bölüm için atanan hak
19         private int puan1 = 0; //kaç yıldızla bittiğini hesaplamak için değişken
20         private int sayac1 = 0; // progress barı doldurmak için değişken
21         private int i = 0; // müziği açıp kapamak için değişken
22         private string yildiz1; // kaç yıldızla bittiğini yazdırarak için atadığımız değişken
23         private int yukaris = 0; // yukarı butonuna her tıklandığı zaman artmasını ve bu artış sonucu işlem yapmayı sağladık
24         private int sagas = 0;
25         private int solas = 0;
26         private bool mesajGosterildi = false; //sınırları geçmesi sonucu ekranda çıkan mesajın 1 kere yazılmasını sağlayan 0 ve 1 ile kontrol edilen değişkenler
27         private bool mesajGosterildi2 = false;
28         private bool mesajGosterildi3 = false;
29         private bool mesajGosterildi4 = false;
30
31         private void butonlariKapa()
32         {
33             yuvarlakbutonClass12.Enabled = false;
34             yuvarlakbutonClass11.Enabled = false;
35             yuvarlakbutonClass13.Enabled = false;
36             yuvarlakbutonClass14.Enabled = false;
37         }
38
39         private void butonlariAc()
40         {
41             yuvarlakbutonClass12.Enabled = true;
42             yuvarlakbutonClass11.Enabled = true;
43             yuvarlakbutonClass13.Enabled = true;
44             yuvarlakbutonClass14.Enabled = true;
45         }
46
47         private void sonuc()
48         {
49             if (Player1.Bounds.Intersects(pictureBox1.Bounds)) // arının çiçeğinin üstüne gelmesi sonucu puan hesaplamak için kullandığımız kısım
50             {
51                 if (hak1 > 0)
52                 {
53                     puan1 = 2;
54                 }
55                 if (progressBar1.Value <= 25)
56                 {
57                     puan1 += 4;
58                 }
59                 else if (progressBar1.Value <= 50)
60                 {
61                     puan1 += 3;
62                 }
63                 else if (progressBar1.Value <= 75)
64                 {
65                     puan1 += 2;
66                 }
67                 else if (progressBar1.Value < 100)
68                 {
69                     puan1 += 1;
70                 }
71                 if (puan1 == 6) //puanlara göre ekranda yazdırdığımız cümleler
72                 {
73                     yildiz1 = "3 yıldız ile bu bölümü sonlandırdınız.";
74                 }
75                 else if (puan1 == 8)
76                 {
77                     yildiz1 = "2 yıldız ile bu bölümü sonlandırdınız.";
78                 }
79                 else if (puan1 == 4)
80                 {
81                     yildiz1 = "1 yıldız ile bu bölümü sonlandırdınız.";
82                 }
83                 else
84                 {
85                     yildiz1 = "0 yıldız ile bu bölümü sonlandırdınız.";
86                 }
87             }
88         }
89     }
90 }
```

```

73     else if (puan1 == 8)
74     {
75         yıldızı = "2 yıldız ile bu bölümü tamamladınız.";
76     }
77     else if (puan1 == 4)
78     {
79         yıldızı = "1 yıldız ile bu bölümü tamamladınız.";
80     }
81     else
82     {
83         yıldızı = "0 yıldız ile bu bölümü tamamladınız.";
84     }
85     MessageBox.Show(yıldızı, "TEBRİKLER");
86     butonlarıkapa(); // oyun bitince butonlar kapandı ve zaman durduruldu
87     timer1.Stop();
88 }
89 if (haki == 0)
90 {
91     //haki bitmesi sonucu ekranda mesaj yazdırılıp butonlar kapandı ve zaman durduruldu.
92     yıldızı = "Oyuna hoşgeldiniz! Tüm haklarınız sizde!";
93     MessageBox.Show(yıldızı, "HOŞGELDİNİZ");
94     butonlarıkapa();
95     timer1.Stop();
96 }
97 }
98
99 //Tutucu
100 public Form2()
101 {
102     InitializeComponent();
103     yusurLabButonClass1.Enabled = false;
104     yusurLabButonClass11.Enabled = false;
105     yusurLabButonClass111.Enabled = false;
106     //Form 2 açıldığında zaman başta sağ alt ve aşağı kısmı kapalı verdik çünkü sadece ileri gitmesini sağlamanız gerekiyordu ileriye gittiği zaman diğer butonları aktif hale getirdik
107 }
108
109 //Tutucu
110 private void pictureWin2_Click_1(object sender, EventArgs e)
111 {
112     if (i == 1)
113     {
114         pictureWin2.Image = ImageList1.Images[i]; //Forewold açıldı.
115         i++;
116         System.Media.SoundPlayer ses = new System.Media.SoundPlayer();
117         ses.SoundLocation = @"C:\Users\alife\source\repos\besbotapp\bin\Debug\latl-songs.wav";
118         ses.Play();
119     }
120     else
121     {
122         pictureWin2.Image = ImageList1.Images[i];
123         ses = new System.Media.SoundPlayer();
124         ses.SoundLocation = @"C:\Users\alife\source\repos\besbotapp\bin\Debug\latl-songs.wav";
125         ses.Play();
126     }
127 }
128
129 //Tutucu
130 void yukarihareket()
131 {
132     //Bu fonksiyonlarda amaçlanan şey her ym tuşlarında artan yokuşu ve düşüşlerdekin duruma göre ipote yokuşu her ipote hareketi değişken analize ve basitlik kadar sonucu ileriye doğru sağlanarak olaylar
133     //durumlara göre sınırları kabiles iperisinde sınır dışına çıkıldığında diğer mesaj iletiliyor ve zaman durduruluyor. İyile yapıyoruz diğer hak analiziyle cisim hareket ediyor sonucu resmi değiştiriyor.
134     //ve sonucu ekrana yazdırılıyor
135     if (yukaris > 0 && yukaris < 3)
136     {
137         player1.Top = pictureWin2.Speed1;
138         if (player1.Top == pictureWin2.Speed1)
139         {
140             yukari--;
141             yusur();
142             goto bas;
143         }
144     }
145     if (yukaris == 3)
146     {
147         timer1.Stop();
148         if (mesajGosterildi)
149         {
150             MessageBox.Show("SİNER DİĞİNE ÇİNTİMEZ LÜTFEN HAKLENDEN İLERLEYİN");
151             mesajGosterildi = true;
152         }
153     }
154 }
155
156 //Tutucu
157 private void asagihareket()
158 {

```



```

153 private void asagihareketet()
154 {
155     basl:
156     if (asagis > 0 && asagis < 1)
157     {
158         player1.Image = imageList2.Images[3];
159         if (player1.Bottom + pictureBoxSpeed1 <= pictureBox19.Bottom)
160         {
161             player1.Top += pictureBoxSpeed1;
162             hak1--;
163             asagis--;
164         }
165         sonuc();
166         goto basl;
167     }
168     if (asagis == 1)
169     {
170         timer1.Stop();
171         if (!mesajGosterildi2)
172         {
173             MessageBox.Show("SINIR DIŞINA ÇIKTINIZ.LÜTFEN WARELERDEN İLERLEYİN");
174             mesajGosterildi2 = true;
175         }
176     }
177 }
178 //sagara
179 private void solahareketet()
180 {
181     bas2:
182     if (solas > 0 && solas < 2)
183     {
184         player1.Image = imageList2.Images[0];
185         if (player1.Left - pictureBoxSpeed1 <= pictureBox19.Left)
186         {
187             player1.Left -= pictureBoxSpeed1;
188             hak1--;
189             solas--;
190         }
191         sonuc();
192         goto bas2;
193     }
194     if (solas == 2)
195     {
196         timer1.Stop();
197         if (!mesajGosterildi3)
198         {
199             MessageBox.Show("SINIR DIŞINA ÇIKTINIZ.LÜTFEN WARELERDEN İLERLEYİN");
200             mesajGosterildi3 = true;
201         }
202     }
203 }
204 //sagaya
205 private void sagahareketet()
206 {
207     bas3:
208     if (sagas > 0 && sagas < 1)
209     {
210         player1.Image = imageList2.Images[2];
211         if (player1.Right + pictureBoxSpeed1 <= pictureBox17.Right)
212         {
213             player1.Left += pictureBoxSpeed1;
214             hak1--;
215             sagas--;
216         }
217         sonuc();
218         goto bas3;
219     }
220     if (sagas == 1)
221     {
222         timer1.Stop();
223         if (!mesajGosterildi4)
224         {
225             MessageBox.Show("SINIR DIŞINA ÇIKTINIZ.LÜTFEN WARELERDEN İLERLEYİN");
226             mesajGosterildi4 = true;
227         }
228     }
229 }
230 //yukari
231 private void yuvarlakbutonClass12_Click(object sender, EventArgs e)
232 {
233     //bu butona basınca yukardaki fonksiyon kontrol edilmesi için değişken artırılıyor ve ilk basma sonrası tüm butonlar aktif edilmiş oluyor .
234     yukari++;
235     yuvarlakbutonClass11.Enabled = true;
236     yuvarlakbutonClass13.Enabled = true;
237     yuvarlakbutonClass14.Enabled = true;
238 }

```

```

229     }
230     private void yuvarlakbutonClass12_Click(object sender, EventArgs e)
231     {
232         //Bu butona basınca yukardaki fonksiyon kontrol edilmesi için değişken artırılıyor ve ilk basma sonrası tüm butonlar aktif edilmiş oluyor .
233         yukaris++;
234         yuvarlakbutonClass11.Enabled = true;
235         yuvarlakbutonClass13.Enabled = true;
236         yuvarlakbutonClass14.Enabled = true;
237     }
238     private void yuvarlakbutonClass14_Click(object sender, EventArgs e)
239     {
240         asagis++;
241     }
242     private void yuvarlakbutonClass13_Click(object sender, EventArgs e)
243     {
244         solas++;
245     }
246     private void yuvarlakbutonClass13_Click(object sender, EventArgs e)
247     {
248         sagas++;
249     }
250     private void Form2_FormClosed_1(object sender, FormClosedEventArgs e)
251     {
252         Form1 form1 = new Form1(); //form 2 den çıkış sonrası tekrar oyunun ilk sayfası gelmesi sağlanıyor
253         form1.Show();
254         this.Hide();
255     }
256     private void pictureBox1_Click(object sender, EventArgs e)
257     {
258         Application.Exit(); // çıkış penceme basım sonrası uygulama kapanıyor
259     }
260     private void timer1_Tick_1(object sender, EventArgs e)
261     {
262         sayac1++;
263         if (progressBar1.Value <= 99 && hak1 > 0 && !player1.Bounds.IntersectsWith(pictureBox18.Bounds))
264         {
265             progressBar1.Value = progressBar1.Value + 1; // duruma göre progressbarın dolması sağlanıyor
266         }
267         else
268         {
269             timer1.Stop();
270             if (progressBar1.Value == 100)
271             {
272                 yildiz1 = "Oyunu kaybettiniz"; // progressbarın dolması yani sürenin bitmesi ile oyunda yarıldığına dair mesaj geliyor ve butonlar kapanıyor
273                 MessageBox.Show(yildiz1, "Üzgünüz");
274                 butonlariKapa();
275             }
276         }
277     }
278     private void yuvarlakbutonClass15_Click_1(object sender, EventArgs e)
279     {
280         for (i = 0; i <= yukaris; i++) // döngüler sayesinde fonksiyonlar çağırılıyor ve çağırılan fonksiyonlardaki şartlar sağlanıyorsa cisim hareket ediyor.
281         {
282             yukarihareketet();
283         }
284         for (i = 0; i <= asagis; i++)
285         {
286             asagihareketet();
287         }
288         for (i = 0; i <= sagas; i++)
289         {
290             sagahareketet();
291         }
292         for (i = 0; i <= solas; i++)
293         {
294             solahareketet();
295         }
296     }
297 }
298
299
300

```

Bölüm 2 için kodlar:

```
1 using System;
2 using System.Collections.Generic;
3 using System.ComponentModel;
4 using System.Data;
5 using System.Drawing;
6 using System.Linq;
7 using System.Text;
8 using System.Threading.Tasks;
9 using System.Windows.Forms;
10 using System.Media;
11 using static System.Windows.Forms.VisualStyles.VisualStyleElement;
12 namespace BoşBotappFinal
13 {
14     //Formlar
15     public partial class Form3 : Form
16     {
17         private int pictureBoxSpeed = 100;
18         private int hak = 7;
19         private int puan = 0;
20         private int sayac = 0;
21         private int i = 0;
22         private string yildiz;
23
24         //Formlar
25         private void butonlarKopa()
26         {
27             yovarIskbutonClass12.Enabled = false;
28             yovarIskbutonClass13.Enabled = false;
29             yovarIskbutonClass14.Enabled = false;
30             yovarIskbutonClass15.Enabled = false;
31         }
32
33         //Formlar
34         private void butonlarIskDurumu()
35         {
36             yovarIskbutonClass12.Enabled = false;
37             yovarIskbutonClass13.Enabled = false;
38             yovarIskbutonClass14.Enabled = false;
39             yovarIskbutonClass15.Enabled = true;
40         }
41
42         //Formlar
43         private void butonlar()
44         {
45             if (player1.Bounds.IntersectsWith(player1.Bounds))
46             {
47                 //Butonlar fonksiyonu içinde anlaşıldığına göre her butondaki durumları göre kontrol edilmesi sağlandı.
48                 //yani eğer player pictureBox4 üstündeyse sadece sağa ve sola gidilebilir diyerek part koyduk her hare için farklı şartlar koyduk ve intese de çıkmasını sağladık
49                 yovarIskbutonClass14.Enabled = false;
50                 yovarIskbutonClass13.Enabled = false;
51                 yovarIskbutonClass12.Enabled = false;
52                 yovarIskbutonClass11.Enabled = true;
53             }
54
55             if (player1.Bounds.IntersectsWith(pictureBox4.Bounds))
56             {
57                 yovarIskbutonClass14.Enabled = false;
58                 yovarIskbutonClass13.Enabled = true;
59                 yovarIskbutonClass12.Enabled = false;
60                 yovarIskbutonClass11.Enabled = true;
61             }
62
63             if (player1.Bounds.IntersectsWith(pictureBox14.Bounds))
64             {
65                 yovarIskbutonClass11.Enabled = false;
66                 yovarIskbutonClass12.Enabled = false;
67                 yovarIskbutonClass14.Enabled = true;
68                 yovarIskbutonClass13.Enabled = true;
69             }
70
71             if (player1.Bounds.IntersectsWith(pictureBox16.Bounds))
72             {
73                 yovarIskbutonClass12.Enabled = true;
74                 yovarIskbutonClass11.Enabled = false;
75                 yovarIskbutonClass14.Enabled = true;
76                 yovarIskbutonClass13.Enabled = false;
77             }
78
79             if (player1.Bounds.IntersectsWith(pictureBox18.Bounds))
80             {
81                 yovarIskbutonClass12.Enabled = true;
82                 yovarIskbutonClass11.Enabled = false;
83                 yovarIskbutonClass14.Enabled = true;
84                 yovarIskbutonClass13.Enabled = false;
85             }
86
87             if (player1.Bounds.IntersectsWith(pictureBox19.Bounds))
88             {
89                 yovarIskbutonClass11.Enabled = true;
90                 yovarIskbutonClass12.Enabled = true;
91                 yovarIskbutonClass14.Enabled = false;
92                 yovarIskbutonClass13.Enabled = false;
93             }
94
95             if (player1.Bounds.IntersectsWith(pictureBox20.Bounds))
96             {
97                 yovarIskbutonClass11.Enabled = true;
98                 yovarIskbutonClass12.Enabled = true;
99                 yovarIskbutonClass14.Enabled = false;
100                 yovarIskbutonClass13.Enabled = false;
101             }
102         }
103     }
104 }
```

```

81 private void sonuc()
82 {
83     if (player1.Bounds.IntersectsWith(pictureBox1.Bounds))
84     {
85         if (hak > 0)
86         {
87             puan = 2;
88         }
89         if (progressBar1.Value <= 25)
90         {
91             puan += 4;
92         }
93         else if (progressBar1.Value <= 50)
94         {
95             puan += 3;
96         }
97         else if (progressBar1.Value <= 75)
98         {
99             puan += 2;
100         }
101         else if (progressBar1.Value < 100)
102         {
103             puan += 1;
104         }
105         if (puan == 6)
106         {
107             yildiz = "3 yildiz ile bu bölümü sonlandırdınız.";
108         }
109         else if (puan == 5)
110         {
111             yildiz = "2 yildiz ile bu bölümü sonlandırdınız.";
112         }
113         else if (puan == 4)
114         {
115             yildiz = "1 yildiz ile bu bölümü sonlandırdınız.";
116         }
117         else
118         {
119             yildiz = "8 yildiz ile bu bölümü sonlandırdınız.";
120         }
121         MessageBox.Show(yildiz, "TEBRİKLER");
122         butonlarikapa();
123         timer1.Stop();
124     }
125     if (hak <= 0)
126     {
127         yildiz = "Oyunu kaybettiniz.Tüm haklarınız bitti";
128         MessageBox.Show(yildiz, "Üzgünüz");
129         butonlarikapa();
130         timer1.Stop();
131     }
132 }
133
134 //tamamı
135 public Form3()
136 {
137     InitializeComponent();
138     butonlarinbasdurumu();
139 }
140
141 //tamamı
142 private void pictureBox2_Click(object sender, EventArgs e)
143 {
144     if (i == 1)
145     {
146         pictureBox2.Image = imageList1.Images[4];
147         i--;
148         System.Media.SoundPlayer ses = new System.Media.SoundPlayer();
149         ses.SoundLocation = @"C:\Users\olifo\source\repos\beebotappfinal\beebotappfinal\bin\Debug\all-songs.wav";
150         ses.Stop();
151     }
152     else
153     {
154         pictureBox2.Image = imageList1.Images[1];
155         i++;
156         System.Media.SoundPlayer ses = new System.Media.SoundPlayer();
157         ses.SoundLocation = @"C:\Users\olifo\source\repos\beebotappfinal\beebotappfinal\bin\Debug\all-songs.wav";
158         ses.Play();
159     }
160 }
161
162 //tamamı
163 private void yuvarlakbutonClass11_Click_1(object sender, EventArgs e)
164 {
165     player1.Image = imageList2.Images[0];
166     //yukarıdaki şartları belirlerken bir sonraki adımı düşünerek şart belirledik böylece ona göre hareket etmesini önceden belirlemiş olduk o şarta göre de hareket sağlandı.
167     player1.Left -= pictureBoxSpeed; //hak azaltıldı ve sonuc yazdırıldı
168     butonlar();
169     hak--;
170 }

```

```

157     1.basuru
158     private void yuvarlakbutonClass11_Click_1(object sender, EventArgs e)
159     {
160         player1.Image = imageList2.Images[0];
161         //yukardaki şartlari belirlerken bir sonraki adımı düşünerek şart belirledik böylece ona göre hareket etmesini önceden belirlemiş olduk e şarta göre de hareket sağlandı.
162         player1.Left -= pictureBoxSpeed; //hak azaltıldı ve sonuc yazdırıldı
163         butonlar();
164         hak--;
165         sonuc();
166     }
167
168     2.basuru
169     private void yuvarlakbutonClass12_Click_1(object sender, EventArgs e)
170     {
171         player1.Image = imageList2.Images[1];
172         player1.Top -= pictureBoxSpeed;
173         butonlar();
174         hak--;
175         sonuc();
176     }
177
178     3.basuru
179     private void yuvarlakbutonClass13_Click_1(object sender, EventArgs e)
180     {
181         player1.Image = imageList2.Images[2];
182         player1.Left += pictureBoxSpeed;
183         butonlar();
184         hak--;
185         sonuc();
186     }
187
188     private void yuvarlakbutonClass14_Click_1(object sender, EventArgs e)
189     {
190         player1.Image = imageList2.Images[3];
191         player1.Top += pictureBoxSpeed;
192         butonlar();
193         hak--;
194         sonuc();
195     }
196
197     private void Form3_FormClosed(object sender, FormClosedEventArgs e)
198     {
199         Form1 form1 = new Form1();
200         form1.Show();
201         this.Hide();
202     }
203
204     private void pictureBox1_Click(object sender, EventArgs e)
205     {
206         Application.Exit();
207     }
208
209     private void timer1_Tick(object sender, EventArgs e)
210     {
211         sayac++;
212         if (progressBar1.Value <= 99 && hak > 0 && !player1.Bounds.IntersectsWith(pictureBox8.Bounds))
213         {
214             progressBar1.Value = progressBar1.Value + 1;
215         }
216         else
217         {
218             timer1.Stop();
219             if (progressBar1.Value == 100)
220             {
221                 yildiz = "Öyumu kaybettiniz";
222                 MessageBox.Show(yildiz, "0200007*");
223                 butonlarikapa();
224             }
225         }
226     }
227 }
228

```

Bölüm 3 kodları:

```
1 using System;
2 using System.Collections.Generic;
3 using System.ComponentModel;
4 using System.Data;
5 using System.Drawing;
6 using System.Linq;
7 using System.Text;
8 using System.Threading.Tasks;
9 using System.Windows.Forms;
10 using System.Media;
11 namespace BeeBeeAppFinal
12 {
13     internal
14     public partial class Form1 : Form
15     {
16         private int pictureBoxSpeed2 = 180; //hareket için kabul edilen px miktarımız
17         private int hah2 = 5; // soline için kabul edilen hah
18         private int puan2 = 0; //puan hesaplamak için değişken
19         private int sayac2 = 0; //progressbar dolması için değişken
20         private int i = 0; // süzük açma kapama için değişken
21         private string yildiz2; // oyun sonu sırasında yazdırılan mesaj için değişken
22         private int x; //arının x koordinati
23         private int y; //arının y koordinati
24         private int yukaris2 = 0; //yön tuları sonucu artan ve bu artışı göre hareket sınırı belirlenmek için yaptığımız değişken
25         private int asagis2 = 0;
26         private int sagac2 = 0;
27         private int solac2 = 0;
28         private int a; // yukarıgitt fonksiyonlarının kaç defa çalıştığına göre döngü sayısında işlemi gerçekleştirmek amacıyla verilmiş değişken(a b c d her yön için ayrı değişkendir)
29         private int b;
30         private int c;
31         private int d;
32         private bool mesajGosterildiYukari = false; // mesajların sadece 1 kere gösterilmesi için koyduğumuz 1 ve 0 a göre ayarlanmış değişkenler
33         private bool mesajGosterildiAsagi = false;
34         private bool mesajGosterildiSag = false;
35         private bool mesajGosterildiSol = false;
36         private bool resmedegistir = false; // çıkış ve kötü arının yerinde sadece 1 kere değişimini sağlayan değişken
37
38         public Form1()
39         {
40             InitializeComponent();
41             x = player1.Location.X; // arının x ve y lokasyonu
42             y = player1.Location.Y;
43         }
44
45         private void yukarigitt2() // bu fonksiyonlara göre arının hareket sınırlarına göre kontrol edilene sonucu hareket edip etmemesini diğer sınır dışında ise mesaj ile uyarı göndermesini sağlar.
46         {
47             if (yukaris2 > 0)
48             {
49                 if (y > 3)
50                 {
51                     y -= pictureBoxSpeed2;
52                     hah2--;
53                     player1.Image = imageList2.Images[1];
54                 }
55                 else if (!mesajGosterildiYukari)
56                 {
57                     timer1.Enabled = false;
58                     MessageBox.Show("YUKARIYA GIDILEMEZ");
59                     mesajGosterildiYukari = true;
60                 }
61             }
62             yukaris2--;
63             player1.Location = new Point(x, y);
64         }
65
66         private void asagigitt2()
67         {
68             if (asagis2 > 0)
69             {
70                 if (y < 203)
71                 {
72                     y += pictureBoxSpeed2;
73                     hah2--;
74                     player1.Image = imageList2.Images[3];
75                 }
76                 else if (!mesajGosterildiAsagi)
77                 {
78                     timer1.Enabled = false;
79                     MessageBox.Show("AŞAĞIYA GIDILEMEZ");
80                     mesajGosterildiAsagi = true;
81                 }
82             }
83             asagis2--;
84             player1.Location = new Point(x, y);
85         }
86
87         private void sagagit22()
```

```

81
82     1 hapsuru
83     private void sagagit2()
84     {
85         if (sagas2 > 0)
86         {
87             if (x < 235)
88             {
89                 x += pictureBoxSpeed2;
90                 hak2--;
91                 player1.Image = imageList2.Images[2];
92             }
93             else if (!mesajGosterildiSaga)
94             {
95                 timer1.Enabled = false;
96                 MessageBox.Show("SAGA GIDİLEMEZ");
97                 mesajGosterildiSaga = true;
98             }
99         }
100
101         sagas2--;
102         player1.Location = new Point(x, y);
103     }
104     1 hapsuru
105     private void solagit2()
106     {
107         if (solas2 > 0)
108         {
109             if (x > 35)
110             {
111                 x -= pictureBoxSpeed2;
112                 hak2--;
113                 player1.Image = imageList2.Images[0];
114             }
115             else if (!mesajGosterildiSola)
116             {
117                 timer1.Enabled = false;
118                 MessageBox.Show("SOLA GIDİLEMEZ");
119                 mesajGosterildiSola = true;
120             }
121         }
122         solas2--;
123         player1.Location = new Point(x, y);
124     }
125     4 hapsuru
126     private void butonlarikapa2()
127     {
128         yuvarlakbutonClass12.Enabled = false;
129         yuvarlakbutonClass11.Enabled = false;
130         yuvarlakbutonClass13.Enabled = false;
131         yuvarlakbutonClass14.Enabled = false;
132     }
133     0 hapsuru
134     private void butonlariac2()
135     {
136         yuvarlakbutonClass12.Enabled = true;
137         yuvarlakbutonClass11.Enabled = true;
138         yuvarlakbutonClass13.Enabled = true;
139         yuvarlakbutonClass14.Enabled = true;
140     }
141     1 hapsuru
142     private void sonuc()
143     {
144         if (player1.Bounds.Intersects(pictureBox18.Bounds))
145         {
146             if (hak2 > 0)
147             {
148                 puan2 = 2;
149             }
150             if (progressBar1.Value <= 25)
151             {
152                 puan2 += 4;
153             }
154             else if (progressBar1.Value <= 50)
155             {
156                 puan2 += 3;
157             }
158             else if (progressBar1.Value <= 75)
159             {
160                 puan2 += 2;
161             }
162             else if (progressBar1.Value < 100)
163             {
164                 puan2 += 1;
165             }
166             if (puan2 == 6)
167             {

```

```

161         if (puan2 == 6)
162         {
163             yildiz2 = "3 yildiz ile bu bölümü sonlandırdınız.";
164         }
165         else if (puan2 == 5)
166         {
167             yildiz2 = "2 yildiz ile bu bölümü sonlandırdınız.";
168         }
169         else if (puan2 == 4)
170         {
171             yildiz2 = "1 yildiz ile bu bölümü sonlandırdınız.";
172         }
173         else
174         {
175             yildiz2 = "0 yildiz ile bu bölümü sonlandırdınız.";
176             MessageBox.Show(yildiz2, "TEBRİKLER");
177             butonlarikapa2();
178             timer1.Stop();
179         }
180     }
181     else if (hak2 <= 0)
182     {
183         yildiz2 = "Oyunu kaybettiniz.Tüm haklarınız bitti!";
184         MessageBox.Show(yildiz2, "ÜZGÜNÜZ");
185         butonlarikapa2();
186         timer1.Stop();
187     }
188     if (player1.Bounds.Intersects(player2.Bounds))
189     {
190         timer1.Stop();
191         yildiz2 = "H8th ariya değerek kaybettiniz.";
192         MessageBox.Show(yildiz2, "ÜZGÜNÜZ");
193         butonlarikapa2();
194     }
195 }
196
197 // basuru
198 private void pictureBox2_Click(object sender, EventArgs e)
199 {
200     if (i == 1)
201     {
202         pictureBox2.Image = imageList1.Images[1];
203         i--;
204         System.Media.SoundPlayer ses = new System.Media.SoundPlayer();
205         ses.SoundLocation = @"C:\Users\elif\source\repos\beebotappfinal\beebotappfinal\bin\Debug\all-songs.wav";
206         ses.Stop();
207     }
208     else
209     {
210         pictureBox2.Image = imageList1.Images[1];
211         i++;
212         System.Media.SoundPlayer ses = new System.Media.SoundPlayer();
213         ses.SoundLocation = @"C:\Users\elif\source\repos\beebotappfinal\beebotappfinal\bin\Debug\all-songs.wav";
214         ses.Play();
215     }
216 }
217
218 // basuru
219 private void Form4_FormClosed(object sender, FormClosedEventArgs e)
220 {
221     Form1 form1 = new Form1();
222     form1.Show();
223     this.Hide();
224 }
225
226 // basuru
227 private void pictureBox1_Click(object sender, EventArgs e)
228 {
229     Application.Exit();
230 }
231
232 private void yuvarlakbutonClass12_Click(object sender, EventArgs e)
233 {
234     yukaris2++;
235 }
236
237 private void yuvarlakbutonClass13_Click(object sender, EventArgs e)
238 {
239     sagas2++;
240 }
241
242 private void yuvarlakbutonClass11_Click(object sender, EventArgs e)
243 {
244     solas2++;
245 }
246
247 private void yuvarlakbutonClass14_Click(object sender, EventArgs e)
248 {
249     asagis2++;
250 }

```



```

237     1 bayguru
238     private void yuvarlakbutonClass14_Click(object sender, EventArgs e)
239     {
240         asagit2++;
241     }
242     1 bayguru
243     private void yuvarlakbutonClass15_Click(object sender, EventArgs e)
244     {
245         for (a = 0; a <= yukaris2; a++)
246         {
247             yukarigit2();
248         }
249         for (b = 0; b <= asagit2; b++)
250         {
251             asagitit2();
252         }
253         for (c = 0; c <= sagas2; c++)
254         {
255             sagagit2();
256         }
257         for (d = 0; d <= solas2; d++)
258         {
259             solagit2();
260         }
261     }
262     1 bayguru
263     private void pictureBox18_Click(object sender, EventArgs e)
264     {
265         int z;
266         int w;
267         int q;
268         int s;
269         z = pictureBox18.Location.X;
270         w = pictureBox18.Location.Y;
271         q = pictureBox12.Location.X;
272         s = pictureBox12.Location.Y;
273         if (resmidagitir == false) // sadece bir kere deđiřmesi iin 1 0 kontrolu yaptıktan sonra arının x koordinatını 180 arttırıp ieđin x koordinatını 180 azalttık
274         {
275             q += 180;
276             z -= 180;
277             resmidagitir = true;
278         }
279         pictureBox18.Location = new Point(z, w);
280         pictureBox12.Location = new Point(q, s);
281     }
282     1 bayguru
283     private void timer1_Tick(object sender, EventArgs e)
284     {
285         sayac2++;
286         if (progressBar1.Value <= 99 66 hak2 > 0 66 !player1.Bounds.IntersectsWith(pictureBox18.Bounds))
287         {
288             progressBar1.Value = progressBar1.Value + 1;
289         }
290         else
291         {
292             timer1.Stop();
293             if (progressBar1.Value == 100)
294             {
295                 yildiz2 = "Oyunu kaybettiniz";
296                 MessageBox.Show(yildiz2, "Uzblz");
297                 butonlarikapa2();
298             }
299         }
300         sonuc();
301     }
302     1 bayguru
303     private void Form4_Load(object sender, EventArgs e)
304     {
305         MessageBox.Show("HÖTÜ ARIDAN UZAK DURUN.ONA DEĐERSENİZ HAYBEDERSİNİZ.İEĐİN ÜSTÖNE TIKLAYARAK ARI VE İEĐİN YERİNİ DEĐİŐTİREBİLİR BÖYLECE İYİ ARINI İEĐE ULAŐIMINI HULAVLAŐTIRABİLİRSİNİZ");
306         timer1.Enabled = true;
307     }

```