На почетокот на програмата ги декларираме променливите кои ни се потребни за оваа игра:

1. goLeft – оваа променливе е од тип boolean и ќе биде true доколку играчот притиска на левата стрелка и понатамѕ врз основа на вредноста на оваа променливе ќе го поместиме играчот соодветно.

2. goRight - оваа променливе е од тип boolean и ќе биде true доколку играчот притиска на десната стрелка и понатаму врз основа на вредноста на оваа променливе ќе го поместиме играчот соодветно.

3, Jumping - оваа променливе е од тип boolean и со неа помош проверуваме дали играчот скока.

Понатаму декларираме три integer променливи кои контролираат јачини и брзини за соодветно работење на играта.

Во public Form() имаме иницијализација на сите компоненти кои што сме ги додале во Form-от.

Логиката на играта се случува во MainGameTimerEvent функгцијата која се извршува временски на интервал од 20ms според интервалот на тајмерот на кој го поставивме овој event.

Во оваа фунција најпрвин ја ставаме вредноста на текстот на txtScore да биде еднаква на X плус вредноста на променливата score која претставува број на собрани парички. Понатаму на y координатата на player постојано ја додаваме вредноста на jump speed која кога играчот скока го ‘’бутка’’ нагоре а одкако ќе скокне го ‘’бутка’’ надолу. Понатамѕ според тоа дали boolean вреднстите goLeft или goRight се true на X координатот на играчот мѕ се додава или одзема вредноста playerSpeed. Доколку jumping е true и вредноста на force e помала од 0, што значи дека играчот завршил со скокот и ја достигнал маскималната висина што ке ја декларираме понатаму во force, ја ставаме вредноста на jump да e false, што значи дека играчот ке почне да паѓа. Додека играчот скока на Y вредонста на играчот ја додаваме вредноста на jumpSpeed и одземаме 1 од вредноста на force.

Со помош на forEach loop вртиме низ сите работи кои ги имаме на екранот, а потоа со if statements ги наогаме сите работи на екранот кои се pictureBox и имаат tag platform. Потоа проверуваме дали играчот се судира со платформата и доколку се судира ја ставаме y позицијата на играчот да е ведноста на у позицијата на платформата минус висината на играчот, што го позиционира играчот точно над платформата. Но доколку играчот се наоѓа на подвижна платформа која оди лево или десно, а тој самиот не се движи, од негоавата х позиција ќе се одземе вредноста horizontalSpeed што претставува брзината со која се движи хоризонталната платформа.

Ако играчот се судира со паричка, а таа паричка се гледа односно не е веќе колектирана додаваме еден на вредноста на score и ја сокриваме таа паричка.

Доколку пак ако играчот се судри со picture box со tag “enemy” ја заврѓуваме играта така што ги стопираме двата тајмери, главниот gameTimer кој ја контролира брзината со која работи играта и вториот тајмер кој одбројува секоја секунда и брои колку време трае играта. Потоа ја ставаме променливата gameOver да е true и на текстот каде што го покажуваме бројот на парички додаваме текст: You were killed in your journey!!

Понатаму во кодот ги движиме хоризонталните платформи со додавње на вредноста на horizontal и verticalSpeed соодветно на платформите и со if statements го огранишуваме нивното движење, така што кога платформата ќе го состигне лимитот ја менуваме вредноста на vertical и horizontalSpeed на спротивното од тоа што се претходно (доколку е позитивно станува негатинво и обратно).

Последното нешто во оваа фунција MainGameTimerEvent кое го проверуваме е тоа дали играчот се судира со излезната врата и со тоа дали ги има собрано потребните парички. Доколку ги има паричките вратата се отвара со менување на сликата на pictureBox-от и доколку играчот се судри со оваа отворена врата ги стопираме двата gameTimer и scoreTimer.

Во функцијата ScoreTimer\_Tick која се извршува на 1000ms или 1 секунда додаваме еден на вредноста на time и го менуваме текстот txtTime така што тој ја добива вредноста на time. Ова претставува броило за тоа колку време играчот го игра тоа ниво.

Во фунциите KeyIsUp и KeyIsDown проверуваме кои копчиња од тастатурата кога се притиснати, а кога пуштени и според ова ги ставаме boolean вреднистите goLeft, goRight и Jumping да се true или false и со ова го движиме играчот во кодот погоре. Доколку играта е завршена, односно gameOver e true и играчот притисне Enter се повикува функцијата RestartGame().

За крај во функцијата restartGame() се ресетираат позициите на сите карактери и платформи, невидливите парички стануваат видливи и се ресетираат тајмерите и вредноста на score, како и вредностите за движење и завршена игра.

Додатоци:

Новиот левел и почетниот и крајниот екран претставуваат нови forms односно н. ови прозорци во кој се одвива играта. На почетокот на играта се појавува прозорец на кое има копче кое кога ќе се притисне креире нов form1 (првото ниво) елемент, кое го покажува, а тогашниот порозорец го крие со this.Hide(). Во второто ниво контролите и кодот се слични како и првиот, со разлика на тоа што вредноста за времето поминато се зема од претходниот форм и се става како почетно време на тајмерот на овој прозорец. Кога играчот ќе го заврши и ова ниво се отвара третион form со креирење на нов form3 елемент кој се покажува, а тогашниот прозорец се крие на кој го пишува тоталното време поминато на двете нивоа и му дава можност на играчот да ја исклучи играта преку притиснување на копче кое го затвора прозорецот со this.Close() .

Вредноста на тајмеротмод првиот во вториот и третиот форм се префрлува со тоа што во приот форм променливата time се декларира како public static int што значи дека е јавна променлива до која може да се пристапи преку класата Form1.