**OʻZBEKISTON RESPUBLIKASI**

**OLIY VA O‘RTA MAXSUS TA’LIM VAZIRLIGI**

**MIRZO ULUG‘BEK NOMIDAGI MILLIY UNIVERSITETININIG**

**JIZZAX FILIALI**

****

**AMALIY MATEMATIKA FAKULTETI**

**«KOMPYUTER ILMLARI VA DASTURLASHTIRISH» kafedrasi**

**“ALGORITMIK TILLAR VA DASTURLASH” FANIDAN**

**KURS ISHI**

**Mavzu:** Windows uchun sodda konpyuter o’yinlarini yaratish.

**Bajardi:** “ Amaliy matematika ” ta’lim yoʻnalishi 2-kurs 453-22- guruh talabasi

Shamsiddinov Ozodbek .

**Ilmiy rahbar:** Jomurodov D.M.

**Jizzax – 2022**

MUNDARIJA

[KIRISH....................................................................................................................3](file:///C:\Users\DefendeR\Downloads\Telegram%20Desktop\Raximova%20Iroda.docx#_Toc106599393)

# **I**. KOMPYUTERDA O'YINLAR YARATISH UCHUN DASTUR. QANDAY QILIB O'YINNI O'ZINGIZ YARATISHINGIZ MUMKIN? O'YINNI YARATISH BOSQICHLARI.................................................................................5

## [1.1. Nima uchun o'yinlar qilish ajoyib.....................................................................5](file:///C:\Users\DefendeR\Downloads\Telegram%20Desktop\Raximova%20Iroda.docx#_Toc106599395)

## [1.2. Qiziqarli o'yinni qanday qilish kerak................................................................5](file:///C:\Users\DefendeR\Downloads\Telegram%20Desktop\Raximova%20Iroda.docx#_Toc106599396)

## 1.3. O'yinni rivojlantirish dasturi............................................................................6

[II. KOMPYUTER O'YINi DASTUR.................................................................1](file:///C:\Users\DefendeR\Downloads\Telegram%20Desktop\Raximova%20Iroda.docx#_Toc106599397)0

[2.1. Dasturiy ta’minotning Visual maydonlari…………………….…………1](file:///C:\Users\DefendeR\Downloads\Telegram%20Desktop\Raximova%20Iroda.docx#_Toc106599398)0

[2.2. Visual studio dasturlash muhitida yozilgan dastur o’yini](file:///C:\Users\DefendeR\Downloads\Telegram%20Desktop\Raximova%20Iroda.docx#_Toc106599399)…………….12

[XULOSA 49](file:///C:\Users\DefendeR\Downloads\Telegram%20Desktop\Raximova%20Iroda.docx#_Toc106599400)

[FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR 49](file:///C:\Users\DefendeR\Downloads\Telegram%20Desktop\Raximova%20Iroda.docx#_Toc106599401)

**KIRISH**

Hurmatli “Kompyuter ilmlari va dasturlashtirish’’kafedrasi o’qituvchilari!

Bugun o‘z ishini boshlayotgan, **“Ta’limda zamonaviy axborot texnologiyalari”** mavzusidagi Xalqaro ilmiy-amaliy anjuman O‘zbekiston Respublikasi Vazirlar Mahkamasining 2021-yil 2-martdagi №78-F sonli Farmoyishi bilan tasdiqlangan O‘zbekiston Respublikasining 2021 yilda respublika va xalqaro miqyosida o‘tkaziladigan ilmiy va ilmiy-texnik tadbirlar rejasi asosida o‘tkazilmoqda.

Konferensiya kun tartibiga kiritilgan masalalar dolzarb bo‘lib, u yalpi ma’ruzalar va **“Kredit modul tizimida axborot texnologiyalaridan foydalanish”, “Ta’limda raqamli dunyo imkoniyatlari”, “Sun’iy intellekt va robototexnika”, “Xorijiy tillarni o‘rganishda axborot texnologiyalarining o‘rni”, “Dasturlash asoslarini o‘qitish, muammolar va yechimlar”, “Ijtimoiy-gumanitar fanlarni o‘qitishda zamonaviy innovatsion axborot texnologiyalaridan foydalanish”** kabi shu’balardan tashkil topgan.

Bugungi kunda mamlakatimizda katta o‘zgarishlar bo‘lib, tub islohotlar jamiyatimiz va iqtisodiyotimizning barcha jabhalarini qamrab olmoqda. Jumladan, ta’lim tizimi ham muntazam va uzluksiz ravishda takomillashtirilib, fan va ta’limni rivojlantirishga, yoshlarning chuqur bilim olishiga munosib sharoit yaratishga katta e’tibor berilib, ilg‘or xorijiy tajribalar asosida innovatsiya jarayonlariga katta e’tibor qaratilmoqda. Nufuzli xorijiy oliy ta’lim muassasalari bilan aloqalar natijasi sifatida ularning filiallari yurtimizda tashkil etilishi natijasida o‘quv, ilmiy, texnologik, innovatsion loyihalar son va sifat jihatdan kengaymoqda.

Bu borada O‘zbekiston Respublikasi Prezidentining fan va ta’lim tizimlarini rivojlantirishga qaratilgan bir qator Farmonlari va Qarorlari qabul qilinib, amaliyotga joriy qilindi.

2019 yil 8 oktabrda “O‘zbekiston Respublikasi oliy ta’lim tizimini 2030 yilgacha rivojlantirish konsepsiyasini tasdiqlash to‘g‘risida”gi Farmoni bu boradagi islohotlarning huquqiy asosi hisoblanadi.

2020 yil 6 oktabrda “Axborot texnologiyalari sohasida ta’lim tizimini yanada takomillashtirish, ilmiy tadqiqotlarni rivojlantirish va ularni IT-industriya bilan integratsiya qilish chora-tadbirlari to‘g‘risida” gi PQ-4851 qarori e’lon qilindi. Qarorda axborot texnologiyalari sohasidagi kadrlar tayyorlash tizimini takomillashtirish “Raqamli O‘zbekiston2030” strategiyasini muvaffaqiyatli amalga oshirish, raqamli texnologiyalarni rivojlantirish va aholining kundalik hayotiga keng joriy etishni ta’minlashning muhim shartlaridan biri ekanligi ko‘rsatib o‘tilgan. Shuningdek, qarorda axborot texnologiyalari sohasidagi kasbga tayyorlash va qayta tayyorlash tiziminining samaradorligini oshirish bo‘yicha ko‘rilayotgan choralar davlat organlari va tarmoq tashkilotlarini malakali IT-mutaxassislar bilan ta’minlash uchun mustahkam zamin yaratilayotganligi ta’kidlab o‘tilgan.

Bugungi kunda oliy ta’lim muassasalarida faoliyat ko‘rsatayotgan professor-o‘qituvchilar oldida turgan asosiy vazifa - bu ilmiy tadqiqotlarni rivojlantirish, zamonaviy axborot texnologiyalaridan unumli foydalangan xolda talabalarga ta’lim standartlari talablariga muvofiq sifatli ta’lim berish, ularning faoliyatini uzluksiz nazorat qilib borish va ilmiy-uslubiy yordam berish, axborot oqimidan samarali foydalanishga hamda mustaqil ravishda faoliyat ko‘rsatishga o‘rgatishdan iboratdir. Zamonaviy axborot-kommunikatsiya texnologiyalari va vositalaridan samarali foydalanishga asoslangan ilg‘or interfaol ta’lim texnologiyalarini joriy etish, professoro‘qituvchilarning ilmiy-pedagogik salohiyati va mahorati doimiy oshib borishi bilan uyg‘unlikda barqaror rivojlanadigan iqtisodiyot uchun global fikrlovchi va kasbiy kompetentligi yuqori kadrlarni tayyorlashga kafolat berishi mumkin.

O`zbekistonda yuritilayotgan raqamli iqtisodiyot siyosati zamirida ham yangi texnologiyalarni rivojlantirish maqsadi ko‘zda tutilmoqda. Davlatimiz rahbarining 2020-yil 28-apreldagi “Raqamli iqtisodiyot va elektron hukumatni keng joriy yetish chora-tadbirlari to‘g‘risida” gi qaroriga muvofiq, raqamli iqtisodiyot bilan shug‘ullanadigan yaxlit tizim yaratildi. “Elektron hukumat”, iqtisodiyot tarmoqlari va qishloq xo‘jaligini raqamlashtirish, IT parklarini tashkil yetish va boshqarish kabi vazifalar to‘liq Axborot texnologiyalari va kommunikasiyalarini rivojlantirish vazirligi vakolatiga o‘tdi.

Virtual o'yinlarning rivojlanishi bugungi kunda nafaqat qiziqarli sababbi, balki yuqori haq to'lanadigan ishga ham aylandi. Yaxshi o'yin nima bo'lishi kerakligini bilib oling va ko'ngilochar industriyaning qiziqarli dunyosini kashf eting.

**Mavzuning maqsad va vaziyfalari:** konpyuter o’yinlari bir-xillikga ega bo’ib qolmaslik va unga yangiliklar kiritish. Konpyuter o’yinlarini yanada qiziqarli qilish.

**I. KOMPYUTERDA O'YINLAR YARATISH UCHUN DASTUR. QANDAY QILIB O'YINNI O'ZINGIZ YARATISHINGIZ MUMKIN? O'YINNI YARATISH BOSQICHLARI.**

## 1.1. **Nima uchun o'yinlar qilish ajoyib.**

1. Harakat erkinligi. Tasavvur qiling-a, sizning oldingizda bo'sh varaq bor va siz unga chizgan hamma narsa hayotga kirib, o'z hayotini yashay boshlaydi. Siz virtual olamning har bir pikselini boshqarasiz va har qanday g'oyalarni hayotga tatbiq eta olasiz. Yaxshi tasavvurga ega ijodkorlar uchun haqiqiy orzu!

2. O'z-o'zini rivojlantirish. O'yinni rivojlantirish aqlni rivojlantirish uchun juda yaxshi. Yaratilish jarayoni ko'plab tarmoqlarga ega va yolg'iz ishlash, siz o'zingizni dizayner, ovoz muhandisi, ssenariy muallifi va dasturchi sifatida sinab ko'rishingiz kerak.  
Birinchi o'yiningiz uchun barcha mutaxassisliklarni o'rganishingiz shart emas, amaliy bilim olish kifoya. Quyidagi loyihalarda siz o'zingiz yoqtirgan kasbni tanlashingiz va qolgan ishni taqsimlashingiz mumkin.

3. Yaxshi daromad. O'yin sanoati allaqachon dunyo aholisining 30 foizini o'z bayrog'i ostida to'plagan. 2015 yil uchun o'yin daromadi 88,4 milliard dollarni tashkil etdi. Albatta, bu pulning asosiy ulushi yirik rivojlanish kompaniyalari orasida tarqaldi, ammo individual ijodkorlar ham o'zlarining qaymoqlarini yog'sizlantirishdi. Misol uchun, o'z yaratuvchisiga 100 million dollardan ko'proq foyda keltirgan Minecraft sandboxini olaylik. Va bunday jekpotlar o'yin sanoatida kam uchraydigan narsa emas.

*Yaxshi g'oya, yaxshi amalga oshirilsa, boy oltin koniga aylanishi mumkin.*

## **1.2. Qiziqarli o'yinni qanday qilish kerak.**

Fikr. O'z o'yiningizni yaratish yo'lidagi birinchi va eng muhim qadam bu g'oyani shakllantirishdir. Ushbu bosqich janr, o'yin mexanikasi va san'atni aniqlashni o'z ichiga oladi. Tomoshabinlar xohlagan narsani bering.

Agar fikr sizning boshingizda shakllangan bo'lsa, uni qog'ozga o'tkazish kerak. O'zingizga savol bering: "Nima bo'lishi kerak?" va "Qanday qilish kerak?". O'yiningizda bo'ladigan barcha kichik narsalar va fazilatlarni yozing.

Kontseptsiya tufayli siz kelajakdagi o'yinni aniq tasavvur qila olasiz va o'zingizga ko'p vaqtni tejaysiz.

Ssenariy. Qiziqarli hikoya har doim geymerlarning hayajon oloviga moy qo'shadi. Iste'molchi o'z vaqtini nimaga sarflayotganini tushunishi kerak. Oddiy stsenariy yozish orqali siz o'yinchiga qiziqish uyg'otasiz va agar siz yozish qobiliyatiga ega bo'lsangiz, unda siz umuman muxlislar klubini to'playsiz. Asosiysi, aqlli bo'lmaslik, aks holda ko'pchilik sizning niyatingizni tushunmaydi.

G'oya, kontseptsiya va syujet tayyor bo'lgach, siz eng muhim narsaga - o'yin yaratishga o'tishingiz mumkin.

## **1.3. O'yinni rivojlantirish dasturini tanlash.**

Bugungi kunga kelib, juda ko'p sonli o'yin dvigatellari yaratilgan. Ular orasida ma'lum bir platforma bilan ishlash uchun mo'ljallangan universal va tor yo'naltirilgan vositalar mavjud yoki masalan: faqat ikki o'lchovli grafikalar bilan. Bunday xilma-xillikda chalkashib ketish oson, ammo biz sizga to'g'ri tanlov qilishga yordam beramiz.

Mehmonlarimizga vaqtni tejash uchun biz eng yaxshi o'yin dvigatellarini bitta arxivda to'pladik. Har bir materialga aniq tavsif, skrinshotlar va video darsliklar qo'shildi. Foydalanuvchi reytinglari va sharhlari asosida mukammal vositani tanlang. Torrent yoki fayl almashish xizmatlari (Yandex.Disk va MEGA) orqali o'yinlar yaratish uchun dasturlarni yuklab oling.

O'yin sanoatining sehrli olami bo'ylab hayajonli ijodiy sayohatni boshlang. Professional bo'ling va chinakam ajoyib virtual o'yin-kulgilarni yarating.

Rus tilida o'yinlar yaratish uchun dasturlar ushbu bo'limda to'plangan. Barcha dasturlarni faollashtirish kalitlari bilan bepul yuklab olish mumkin.

Unity 3D - kompyuter o'yinlari, mobil qurilmalar, o'yin pristavkalari va Smart televizorlarni ishlab chiqish uchun kuchli dasturiy mahsulot. Unda ko'plab o'rnatilgan skriptlar, teksturalar va tartiblar mavjud. O'yinlar NVIDIA PhysX o'yin mexanizmi asosida yaratilgan. Dasturni rus tilida to'g'ridan-to'g'ri ushbu saytda bepul yuklab olish mumkin. Interfeys shunchalik qulay va soddaki, ingliz tilidagi barcha vositalar va funksiyalarning mohiyatini tushunish qiyin bo'lmaydi. Unity 3D Professional 2019.1.8f1 torrent parolini bepul yuklab oling…

Scratch - bu "Lifelong Kindergarten" ishlab chiqaruvchisi dasturi bo'lib, u sakkiz yoshdan boshlab bolalar uchun dasturlash va matematika asoslarini o'rganishi uchun zarur. Muallif o'yin formatida o'quvchiga matematik qonunlar va kompyuter dasturlari va dizaynini tuzishning dastlabki pozitsiyalarini etkazishi mumkin bo'lgan platforma yaratdi. Scratch dasturining interfeysi oddiy, qulay va, albatta, rang-barang, chunki u bolalar auditoriyasiga qaratilgan. Navigatsiya juda batafsil va qulay, intuitiv menyu. Yordamchi dastur ishlab chiqish uchun butun platformadir ...

Kodu Game Lab - bu 3D o'yinlarni yaratish uchun konstruktor. U bilan ishlash uchun dasturlash tillarini tushunish shart emas. Hatto bolalar ham dasturni engishlari mumkin. Dasturiy ta'minotning asosiy e'tibori dasturlash usuli haqida doimiy fikrlar bilan chalg'imasdan, mantiqdan foydalangan holda o'yin hikoyasi va g'oyalarini yaratish tartibiga qaratilgan. Kodu Game Lab 1.5.2.0 rus tilidagi bepul yuklab olish barcha arxivlar uchun parol: 1progs Ilova xususiyatlari: obyekt yaratish maydoni vizuallashtirilgan; ob'ekt va belgilar shablonlari ...

CryEngine kompyuterlar va o'yin konsollari (shu jumladan PS 4 va Xbox One) uchun chinakam global hisob-kitoblar va namunali grafiklarni taqdim etuvchi eng kuchli o'yin ishlab chiqish dvigatellaridan biridir. Ushbu dastur o'yin fizikasini shakllantirish imkonini beruvchi vositadir. CryEngine 3.5.8-ni bepul yuklab oling Barcha arxivlar uchun parol: 1progs Konstruktorda haqiqiy suratga olish tasviri bilan ko'p o'xshashliklarga ega bo'lgan yuqori sifatli grafikalar mavjud. CryEngine bilan siz: oʻyinlarni sozlashingiz mumkin…

Construct 2 - platformalararo o'yinlarni ishlab chiqish dasturiy mahsulotidir. U bilan ishlash uchun sizga dasturlash tillari bo'yicha maxsus bilim va hatto o'yinni ishlab chiqishda har qanday tajriba kerak emas. Dastur interfeysi sodda va tushunarli. Ilova bilan ishlash uchun ko'plab video ko'rsatmalar mavjud. Construct 2-dagi barcha harakatlar progressiv fizika dvigateli tomonidan amalga oshiriladi, ob'ektlarning xatti-harakatlar modellariga epizodlarni ko'rsatishning samarali tizimi ta'sir qiladi. Plaginlarni ulash mumkin. Dasturning asosiy tili C++ tilidir. Tugallangan oʻyin...

Clickteam Fusion - bu Windows, Linux, iOS, Android va boshqalar uchun platformalararo 2D o'yinlarni ishlab chiqish dasturi. Dasturiy mahsulot imkon qadar sodda, qulay va tushunarli bo'lib, to'liq huquqli 2D o'yinlarni yaratishga imkon beradi. Aslida, bu vizual dizayner bo'lib, har qanday manipulyatsiyani amalga oshirish asosan sichqoncha yordamida amalga oshiriladi. Bepul yuklab olish Clickteam Fusion 2.5 Barcha arxivlar uchun parol: 1progs Konstruktor xususiyatlari: haqiqiy vizual muharrir; o'yinlar har qanday janrda yaratilishi mumkin ...

Stencyl - Windows, Mac, Linux, iOS, Android va Flash-da dasturlashdan foydalanmasdan 2D o'yinlarni ishlab chiqish uchun kuchli dasturiy mahsulot. Dasturda o'yin yaratish uchun kerak bo'lgan hamma narsa mavjud. Agar sizda yetarlicha mavjud o'yin algoritmlari bo'lmasa, siz boshqalar tomonidan ishlab chiqilganlarni sotib olishingiz yoki oddiy skript tilidan foydalanib o'zingizni yaratishingiz mumkin. Dasturiy ta'minot plitkali grafiklarga asoslangan. U bilan otishma o'yinlari va rpg o'yinlarini rivojlantirishning eng oson yo'li. O'yin stsenariysi ...

O'yin muharriri - bu sizga fantaziyalarni haqiqatga aylantirish va kompyuter yoki mobil qurilmalar uchun juda ko'p dasturlash bilimisiz ham 2D ​​o'yinni "yig'ish" imkonini beruvchi qulay konstruktor. Tasavvur qiling-a, endi moslik bilan bog'liq muammolar yo'q, chunki sizning vazifangiz faqat o'yin ixtiro qilish va yaratishdir va dastur turli platformalarda uni qo'llab-quvvatlash bilan bog'liq barcha nuanslarni to'liq hal qiladi. Game Editor 1.4.0 ruscha versiyasini bepul yuklab oling Barcha arxivlar uchun parol: 1progs Sizning…

O'yinlar ... Bu ko'plab foydalanuvchilar kompyuter va noutbuklar sotib olgan eng mashhur dasturlardan biridir. Ehtimol, agar ularda o'yinlar bo'lmasa, shaxsiy kompyuterlar unchalik mashhur bo'lmas edi.

Agar ilgari biron bir o'yinni yaratish uchun dasturlash, modellarni chizish va hokazolar sohasida maxsus bilimga ega bo'lish kerak bo'lsa, endi qandaydir muharrirni o'rganish kifoya. Aytgancha, ko'plab muharrirlar juda oddiy va hatto yangi foydalanuvchi ham ularni tushunishi mumkin.

Ushbu maqolada men bunday mashhur muharrirlarga to'xtalib o'tmoqchiman, shuningdek, ulardan birining misolidan foydalanib, qandaydir oddiy o'yinni yaratishni bosqichma-bosqich qismlarga ajratish.

WinForm (Windows form .Net) – bu UI framework bo`lib kompyuter dasturlarini yaratishda foydalaniladi. Ishlab chiqish platformasi boshqaruvni boshqarish, grafikalar, ma'lumotlarni bog'lash va foydalanuvchini kiritish kabi dasturlarni ishlab chiqish funksiyalarini o`zida jamlagan. WinForm Visual Studio orqali formaga komponentlarni osongina tashlash va ularni qo`zg`atish orqali kerakli joyga joylashtirib visual dizayn yaratish mumkin.

**AFZALLIKLARI:**

* Bu ancha eski va ko'p bora ishlatilgan va sinalgan
* Allaqachon 3-tomon kontrollari bilan boy bo'lib, tekin yoki sotib olish uchun tayyor
* Visual Studio dizayner qismi WPF dan ko'ra WinForms uchun yaxshiroq, WPF da ko'p ishlarni o'zingiz qilishingizga to'g'ri keladi

O`qish tavsiya qilinadi: [WinForm va WPF ning asosiy farqlari.](https://dot-net.uz/desktop/wpf-windows-presentation-foundation-1/wpf-2-dars)

WinForm da siz dasturlarni oflayn tarzda yoki internetga ulangan holatdayangilanishlarni olish va ulardan foydalanishingiz mumkin. WinForm o`zi ishlab turgan kompyuter xotirasiga murojaat qilishi va undan ma’lumotlar olishi mumkin.

Bugundan boshlab sizlar bilan WinForm da dasturlarni qanday qilib yaratish haqida gaplashamiz.

Buning uchun bizga [Visual studio](https://visualstudio.microsoft.com/downloads/?utm_medium=microsoft&utm_source=docs.microsoft.com&utm_campaign=inline+link&utm_content=download+vs2019+desktopguide+winforms) dasturi kerak bo`ladi.

[II. KOMPYUTER O'YINi DASTUR.](file:///C:\Users\DefendeR\Downloads\Telegram%20Desktop\Raximova%20Iroda.docx#_Toc106599397)

[**2.1. Dasturiy ta’minotning Visual maydonlari**](file:///C:\Users\DefendeR\Downloads\Telegram%20Desktop\Raximova%20Iroda.docx#_Toc106599398)**.**



## **1-rasm**

O’yinni o’ynovchining ismi sharfi keritiladigan oyna.

[**2.2. Visual studio dasturlash muhitida yozilgan dastur o’yini**](file:///C:\Users\DefendeR\Downloads\Telegram%20Desktop\Raximova%20Iroda.docx#_Toc106599399)**.**

***Login.cs //*** Bu kod o’yin kodi.

using System;

using System.Collections.Generic;

using System.ComponentModel;

using System.Data;

using System.Drawing;

using System.IO;

using System.Linq;

using System.Text;

using System.Threading.Tasks;

using System.Windows.Forms;

namespace Save\_the\_Eggs\_Game\_MOO\_ICT

{

public partial class Form1 : Form

{

bool chap, ong;

int speed = 8;

int score = 0;

int missed = 0;

Random randX = new Random();

Random randY = new Random();

PictureBox splash = new PictureBox();

public Form1()

{

InitializeComponent();

RestartGame();

}

int bir = 0, ikki = 0, uch = 0;

private void MainGameTimerEvent(object sender, EventArgs e)

{

txtScore.Text = "BALL: " + score;

txtMiss.Text = "XATO: " + missed;

if (chap == true && player.Left > 0)

{

player.Left -= 12;

player.Image = Properties.Resources.chicken\_normal2;

}

if (ong == true && player.Left + player.Width < this.ClientSize.Width)

{

player.Left += 12;

player.Image = Properties.Resources.chicken\_normal;

}

foreach(Control x in this.Controls)

{

if (x is PictureBox && (string)x.Tag == "eggs")

{

x.Top += speed;

if (x.Top + x.Height > this.ClientSize.Height)

{

splash.Image = Properties.Resources.splash;

splash.Location = x.Location;

splash.Height = 60;

splash.Width = 60;

splash.BackColor = Color.Transparent;

this.Controls.Add(splash);

x.Top = randY.Next(80, 300) \* -1;

x.Left = randX.Next(5, this.ClientSize.Width - x.Width);

missed += 1;

player.Image = Properties.Resources.chicken\_hurt;

}

if (player.Bounds.IntersectsWith(x.Bounds))

{

x.Top = randY.Next(80, 300) \* -1;

x.Left = randX.Next(5, this.ClientSize.Width - x.Width);

score += 1;

}

}

}

if (score > 10)

{

speed = 12;

}

if (missed > 5)

{

if (bir <= score)

{

if (bir != score)

{

ikki = bir;

}

bir = score;

}

else if (ikki<=score)

{

if (ikki != score)

{

uch = ikki;

}

ikki=score;

}

else

{

uch = score;

}

GameTimer.Stop();

MessageBox.Show("YUTQAZDINGIZ!" + Environment.NewLine + "We've lost good Eggs!" + Environment.NewLine + "Click ok to retry");

RestartGame();

}

label1.Text = "1-O'rin " + bir;

label2.Text = "2-O'rin " + ikki;

label3.Text = "3-O'rin " + uch;

}

private void KeyIsDown(object sender, KeyEventArgs e)

{

if (e.KeyCode == Keys.Left)

{

chap = true;

}

if (e.KeyCode == Keys.Right)

{

ong = true;

}

}

private void KeyIsUp(object sender, KeyEventArgs e)

{

if (e.KeyCode == Keys.Left)

{

chap = false;

}

if (e.KeyCode == Keys.Right)

{

ong = false;

}

}

private void pictureBox2\_Click(object sender, EventArgs e)

{

}

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

{

}

private void Form1\_Load(object sender, EventArgs e)

{

Form2 a = new Form2(string a);

label4.Text=a.ToString();

}

private void RestartGame()

{

foreach(Control x in this.Controls)

{

if (x is PictureBox && (string)x.Tag == "eggs")

{

x.Top = randY.Next(80, 300) \* -1;

x.Left = randX.Next(5, this.ClientSize.Width - x.Width);

}

}

player.Left = this.ClientSize.Width / 2;

player.Image = Properties.Resources.chicken\_normal;

score = 0;

missed = 0;

speed = 8;

chap = false;

ong = false;

GameTimer.Start();

}

}

}