**Проектна задача по Визуелно Програмирање**

*Изработилe : Павле Петковски 132027, Славчо Спасеноски 132048, Антонио Ангелкоски 131188*

Проектот Western takedown содржи две windows форми(Form1, HighScores) и една класа Players

Form1

* **Опис на функцијата Shots()**

Овој метод има улога да ги регистрира сите “погодоци” во текот на играта односно со клик на picturebox1,2,4 движечките контроли, односно каубоите (метите).

Истиот содржи променливи (Hits, bullets) кои што се зголемуваат/намалуваат соодветно при секој погодок, односно клик на PictureBox1,2,3 контролите.

Променливите ги прикажуваат соодветните лабели со наслова.

Исто така овој метод содржи и 1 услов каде што ги зголемува нивоата на игра, односно проверува дали сме постигнале 10 погодоци за да одиме на следниот левел. Тоа го постигнавме со Пгодоци по модул 10, односно за секој 10 ти погодок, следува нареден левел, а воедно бројот на муниција се зголемува за 15.

Оваа функција ја повикуваме кај сите каубои односно picturebox контроли.

* **Опис на функцијата Misses()**
  + Оваа функција е спротивна на предходната (Shots()), истата содржи променливи (misses, totalShots) кои што се всушност бројачи на промаршувања и вкупни број кликови (промаршени и погодени). Како и предходната и во оваа бројачите се прикажуваат во соодветните лабели, и истата се повикува во Form1\_MouseClick методот.
* **Опис на функцијата Reset()**
  + Оваа функција игра улога по завршување на играта, односно сите променливи, бројачи, лабели и тајмери да се сетираат на предефинираната почетна состојба.
  + Reset() се повикува со клик на копчето Reset, односно Button1\_Click() методот;
* **Timer1, Timer2, Timer3**
  + **Timer1** кој е поставен на почетен интервал 1000, игра улога на брзина на движење на метите (каубоите) кои ние треба да ги погодуваме, ф-јата содржи координати по кои ќе ги движиме метите, како и **Random** објект кој случајно ја избира позицијата на прикажување на метата, истото го правиме за сите мети, но под услов метите да се појавуваат во одредено ниво на играта, а воедно за секое наредно ниво, Timer1 го намалуваме за 100, односно го забрзуваме движењето на метите, а со тоа постигнуваме ефект на тежина на играта.
  + **Timer2** е искористен како функција, каде што ги брои муниција и при што истата стигне до 0, играта застанува, се поставува на **true** лабелата со текст “GAME OVER” и се прикажува HighScores формата во која со задолжително поле мора да го внесете вашето име, каде што се регистрира во табелата за најдобри играчи.
  + **Timer3** ја извршува функцијата на Тајмер на нивоа, односно истиот е поставен на интервал 1000, односно 1 секунда и содржи интеџер променлива која што има почетна вредност 30, и се минусира на секој интервал од тајмерот, така што ни симулира 30 секунди одбројување по 1 ниво. Доколку го постигнете резултатот од 10 погоци, бројачот се ресетира на 30, и ви се зголемува нивота за +1, воедно доколку бројачот брои <=10, тогаш истиот се обојува во црвено како знак за предупредување за недостаток на време. Доколку тајмерот заврши повторно се ресетираат сите тајмери, лабели и се испишува GAME OVER LOOSER!!!

**HighScores форма**

* Оваа форма служи за регистрирање на поените и играчите од играта, истата се повикува откако ќе заврши играта.
* Содржи лабела за внес на име која што е задолжително поле, и 4 butons (Save, NewGame, Best cowboys, exit)
* Save – проверува дали Textbox-от далие празен, и При повик на објект од класата Players го вметнува во листа, името и постигнатите поени од завршената игра.
* NewGame – повикува нова форма (Form1 ) со почетни вредности, старата ја затвора.
* Best cowboys – Пребарува во класата Players за внесените вредности од 1 сесија на играње, и ги додава во посебен MessageBox прозорец.
* **Exit –** ја затвора апликацијата.