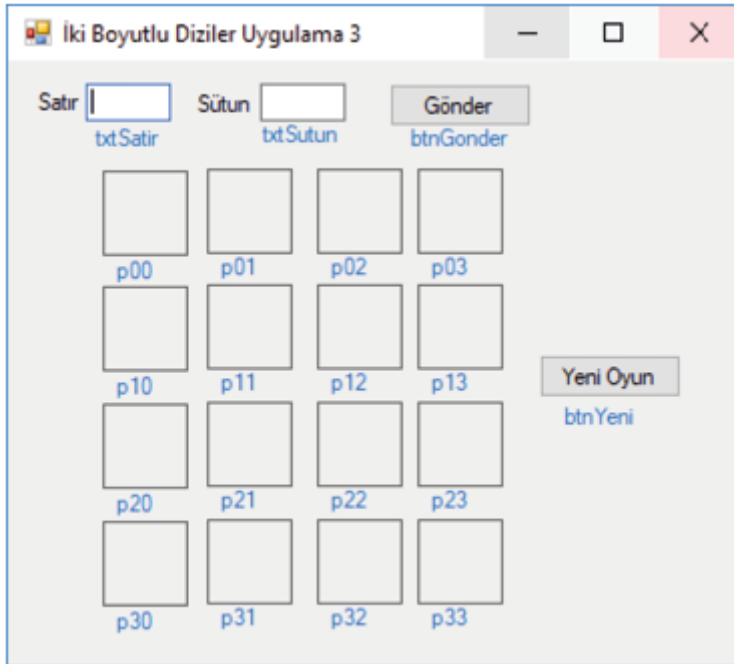


Uygulama 2: İki Boyutlu Diziler Oyun

Bu uygulamada iki boyutlu diziler kullanılarak basit bir oyun programı yapılacaktır. Oyun programının amacı, 4 satır ve 4 sütundan oluşan iki boyutlu dizide rastgele bir konuma 1 değerini aktarmaktır. Dizinin geri kalan değerleri 0 olarak bırakılacaktır. Satır ve sütun bilgileri, form üzerinde bulunan iki adet TextBox'tan alınacaktır. Alınan satır ve sütun bilgileri dizinin satır ve sütun konumundaki değerle karşılaştırılarak dizi içindeki değer 1 ise oyun kaybedilecek ve ilgili PictureBox'ın rengi kırmızı olacak, dizi içindeki değer 1 değil ise ilgili PictureBox'ın rengi yeşil olacak şekilde kodlama yapınız.

- Yeni bir form oluşturarak 16 adet PictureBox, 2 adet TextBox ve 2 adet Button kontrolünü görsel deki gibi ekleyiniz. Kontrollere name değerlerini veriniz.

Ekran Görüntüsü:



Uygulama 2 İki Boyutlu Diziler Oyun

Satır 0 Sütun 2 Gönder

Yeni Oyun

Kodlar:

```
13 public partial class Form1 : Form
14 {
15     1 reference
16     public Form1()
17     {
18         InitializeComponent();
19     }
20     byte[,] dizi = new byte[4, 4];
21     1 reference
22     private void btnGonder_Click(object sender, EventArgs e)
23     {
24         byte satir = byte.Parse(txtSatir.Text);
25         byte sutun = byte.Parse(txtSutun.Text);
26         PictureBox kutu = this.Controls.Find("p"+satir + sutun, true)[0] as PictureBox;
27         // Controls.Find fonksiyonu name değerlerine göre
28         // form içindeki kontrolleri bulmak için kullanılır.
29         // Bulunan kontroller as operatörü ile PictureBox nesnelere dönüştürülür.
30         byte durum = dizi[satir, sutun];
31         if (durum == 0)
32         {
33             kutu.BackColor = Color.Green;
34         }
35         else
36         {
37             kutu.BackColor = Color.Red;
38         }
39     }
40 }
```

1 reference

```
40 private void btnYeni_Click(object sender, EventArgs e)
41 {
42     Random rastgele = new Random();
43     // rastgele isminde bir Random nesnesi oluşturdu.
44     int satirRastgele = rastgele.Next(4);
45     // 0-4 arası (4 dâhil değil) üretilen sayıdır.
46     int sutunRastgele = rastgele.Next(4);
47     //0-4 arası (4 dâhil değil) üretilen sayıdır.
48     dizi[satirRastgele, sutunRastgele] = 1;
49     // Dizi içinde rastgele bir konuma 1 değeri aktarıldı.
50 }
51
52
```