



- Aşama:** Bu kısımda, aşağıdaki ekran görüntüsüne benzeyen bir oyun arayüzü geliştireceksiniz. Öncelikle, en üstte oyuncunun rengini seçebileceği bir metin kutusu bulunacak, solunda 'Renginizi Seçiniz' yazan ve sağ tarafında seçilebilecek renklerin neler olduğunu söyleyen iki adet label olacak. Bunların altında oyunun hızını ayarlamak için bir combobox yer alacak. Combobox'ın içindeki değerler 'Hızlı', 'Normal' ve 'Yavaş' olmalıdır. Bu combobox'ın solunda 'Hız:' yazan bir label daha var. Bunların da altında oyunu başlatmaya ve durdurmaya yarayan iki adet buton olacak. Bu butonlardan sonra oyuncunun yukarıda seçmiş olduğu rengi oyun başladığı zaman gösterecek bir label daha olacak. Ardında 3 adet buton daha ve bu butonların renkleri ve üzerinde yazan sayılar oyunda seçilmiş olan hızı göre zamanla değişecek. Ve son olarak da en altta oyuncunun puanını gösterecek olan iki tane label yer alacak. Soldaki labelda 'Skor:', sağdaki label'da ise oyuncunun skoru yazacak ve oyuncu puan kazandıkça buradaki skor güncellenecek.
- Aşama:** Bu kısımda oyunun mantığını kodlayacaksınız. Başlat butonuna basıldığında 'Renginiz' yazan butonun rengi oyuncunun seçtiği renk ile değiştirilmelidir. Altta üç butonun rengi içerisinde renklerin bulunduğu bir listeden ([kırmızı, mavi, yeşil]) rastgele bir renk seçilerek renklendirilmelidir. Ayrıca bu butonların her biri için 1 ile 100 arasında rastgele bir değer atanır. Oyuncunun hedefi kendi rengi ile uyuşan en yüksek sayıya sahip olan butona renk ve sayılar yeniden değişmeden önce tıklamak olacak (bu durumda kendi rengi ile uyuşan birden fazla buton olabilir). Buton renk ve sayıları her X milisaniyede değiştirilecek. Oyun hızı 'Hızlı', 'Normal' veya 'Yavaş' olarak seçildiğinde X değeri sırasıyla, 500, 1000 ve 2000 olacak. Eğer renk ve sayılar değişmeden oyuncu doğru butona tıklarsa puanına 10 puan daha eklenecek, yanlış tıklarsa 5 puan azalacak. Her puan değiştiğinde puanı gösteren label'in değeri güncellenecek. Durdur butonuna basıldığında oyun duracak ve başlat butonuna basıldığında oyun yukarıda anlatıldığı şekilde çalışacak.