# Datei: Form1.Designer.cs

using System.Windows.Forms;

namespace PingPong

{

partial class frmPingPong

{

/// <summary>

/// Erforderliche Designervariable.

/// </summary>

private System.ComponentModel.IContainer components = null;

/// <summary>

/// Verwendete Ressourcen bereinigen.

/// </summary>

/// <param name="disposing">True, wenn verwaltete Ressourcen gelöscht werden sollen; andernfalls False.</param>

protected override void Dispose(bool disposing)

{

if (disposing && (components != null))

{

components.Dispose();

}

base.Dispose(disposing);

}

protected override bool ProcessDialogKey(Keys keyData)

{

if(chk1) //Dies ist der Bool welcher sagt ober die checkbox ausgewählt also //checkbox.check ist oder nicht.

{

if (keyData == Keys.Left)

{

if (x > 0)

{

x = x \* -1;

if (y > 0)

{

y = y \* -1;

}

else if (y < 0)

{

y = y \* -1;

}

}

}

else if (keyData == Keys.Right)

{

if (x < 0)

{

x = x \* -1;

if (y > 0)

{

y = y \* -1;

}

else if (y < 0)

{

y = y \* -1;

}

}

}

else if (keyData == Keys.Down)

{

if ((y > 0) && (x > 0))

{

x = x \* -1;

}

else if ((y > 0) && (x < 0))

{

x = x \* -1;

}

else if ((y < 0) && (x < 0))

{

y = y \* -1;

}

else if ((y < 0) && (x > 0))

{

y = y \* -1;

}

}

else if (keyData == Keys.Up)

{

if ((y > 0) && (x > 0))

{

y = y \* -1;

}

else if ((y > 0) && (x < 0))

{

y = y \* -1;

}

else if ((y < 0) && (x < 0))

{

x = x \* -1;

}

else if ((y < 0) && (x > 0))

{

x = x \* -1;

}

}

}

else if (keyData == Keys.MediaPlayPause)

{

if (status)

{

tmrSpiel.Stop();

status = false;

}

else if (!status)

{

tmrSpiel.Start();

status = true;

}

}

return base.ProcessDialogKey(keyData);

}