using System; //Temel c# sınıflarını kullanabilmek için gerekli kütüphane

using System.Collections.Generic;

using System.ComponentModel;

using System.Data;

using System.Drawing;

using System.Linq;

using System.Text;

using System.Threading.Tasks;

using System.Windows.Forms;

namespace biletSatisOtomasyonu //Projenin adı

{

public partial class Form1 : Form //formun adı ve public alanı.

{

public Form1() //Yaptığımız formun ana alanı buraya kaydedilen değişkenler gün sonunda geri döndürmeyi ve hesaplamayı sağamak için tutulur.

{

InitializeComponent();

}

int seans1Kisi = 0; //Public olarak "seans1Kisi" değişkeni oluşturduk ve "0" atadık.

int seans1Ucret = 0;//Public olarak "seans1Ucret" değişkeni oluşturduk ve "0" atadık.

int seans2Kisi = 0;int seans2Ucret = 0;

int seans3Kisi = 0;int seans3Ucret = 0;

int seans4Kisi = 0;int seans4Ucret = 0;

int seans5Kisi = 0;int seans5Ucret = 0;

int seans6Kisi = 0;int seans6Ucret = 0;

int seans7Kisi = 0;int seans7Ucret = 0;

int seans8Kisi = 0;int seans8Ucret = 0;

int menu1Sayi = 0; int menu1Fiyat = 0; int menu2Sayi = 0; int menu2Fiyat = 0; int menu3Sayi = 0; int menu3Fiyat = 0; int menu4Sayi = 0; int menu4Fiyat = 0;

int kolaSayi = 0;int kolaFiyat = 0;int fantaSayi = 0;int fantaFiyat = 0;int spriteSayi = 0;int spriteFiyat = 0;int ayranSayi = 0;int ayranFiyat = 0;int suSayi = 0;int suFiyat = 0;

int misirKucukSayi = 0;int misirKucukFiyat = 0;int misirOrtaSayi = 0;int misirOrtaFiyat = 0;int misirBuyukSayi = 0;int misirBuyukFiyat = 0;int cipsSayi = 0;int cipsFiyat = 0;int kekSayi = 0; int kekFiyat = 0;

private int toplamücret; int biletFiyatToplam; int menuFiyatToplam; int icecekFiyatToplam; int toplamFiyat; int yiyecekFiyatToplam;

private void seans1AzaltButton\_Click(object sender, EventArgs e)

{

seans1Kisi--; //butona tıklandığından daha önce public üzerinde oluşturduğumuz kişi değişkenini 1 azaltır.

seans1Ucret = seans1Ucret -16; //butona tıklandığından daha önce public üzerinde oluşturduğumuz ucret değişkenini 16 azaltır.

seans1KisiSayisiTextBox.Text = seans1Kisi.ToString();//azaltılan kişi sayısını textboxa yazdırıyor.

if (seans1Kisi == 0)

{

seans1AzaltButton.Enabled = false; //eğer kişi sayısı 0 ise azaltma butonu pasif olacak

}

if(seans1Kisi <= 52)

{

seans1ArttirButton.Enabled = true;//Eğer azaltma butonuna tıkladığımızda kişi sayısı 52 ye eşit veya küçükse arttırma butonunu aktif et.

}

}

private void seans1ArttirButton\_Click(object sender, EventArgs e)

{

seans1Kisi++; //butona tıklandığından daha önce public üzerinde oluşturduğumuz kişi değişkenini 1 arttırır.

seans1Ucret = seans1Ucret +16; //butona tıklandığından daha önce public üzerinde oluşturduğumuz ucret değişkenini 16 arttırır.

seans1KisiSayisiTextBox.Text = seans1Kisi.ToString();//arttırılan kişi sayısını textboxa yazdırıyor.

if (seans1Kisi > 0)

{

seans1AzaltButton.Enabled = true; //Eğer kişi sayısı 0 ın üzerinde olursa arttırma butonuna tıkladığımızda, azaltma butonunu etkin yap

}

if (seans1Kisi == 52)

{

seans1ArttirButton.Enabled = false; //Eğer kişi sayısı 52 olursa salon en fazla 52 kişikik olduğu için arttırma butonunu iptal et.

}

}

private void seans2AzaltButton\_Click(object sender, EventArgs e)

{

seans2Kisi--; //butona tıklandığından daha önce public üzerinde oluşturduğumuz kişi değişkenini 1 azaltır.

seans2Ucret = seans2Ucret - 16; //butona tıklandığından daha önce public üzerinde oluşturduğumuz ucret değişkenini 16 azaltır.

seans2KisiSayisiTextBox.Text = seans2Kisi.ToString();//azaltılan kişi sayısını textboxa yazdırıyor.

if (seans2Kisi == 0)

{

seans2AzaltButton.Enabled = false; //eğer kişi sayısı 0 ise azaltma butonu pasif olacak

}

if (seans2Kisi <= 52)

{

seans2ArttirButton.Enabled = true;//Eğer azaltma butonuna tıkladığımızda kişi sayısı 52 ye eşit veya küçükse arttırma butonunu aktif et.

}

}

private void seans2ArttirButton\_Click(object sender, EventArgs e)

{

seans2Kisi++; //butona tıklandığından daha önce public üzerinde oluşturduğumuz kişi değişkenini 1 arttırır.

seans2Ucret = seans2Ucret + 16; //butona tıklandığından daha önce public üzerinde oluşturduğumuz ucret değişkenini 16 arttırır.

seans2KisiSayisiTextBox.Text = seans2Kisi.ToString();//arttırılan kişi sayısını textboxa yazdırıyor.

if (seans2Kisi > 0)

{

seans2AzaltButton.Enabled = true; //Eğer kişi sayısı 0 ın üzerinde olursa arttırma butonuna tıkladığımızda, azaltma butonunu etkin yap

}

if (seans2Kisi == 52)

{

seans2ArttirButton.Enabled = false; //Eğer kişi sayısı 52 olursa arttırma butonunu iptal et.

}

}

private void seans3AzaltButton\_Click(object sender, EventArgs e)

{

seans3Kisi--; //butona tıklandığından daha önce public üzerinde oluşturduğumuz kişi değişkenini 1 azaltır.

seans3Ucret = seans3Ucret - 16; //butona tıklandığından daha önce public üzerinde oluşturduğumuz ucret değişkenini 16 azaltır.

seans3KisiSayisiTextBox.Text = seans3Kisi.ToString();//azaltılan kişi sayısını textboxa yazdırıyor.

if (seans3Kisi == 0)

{

seans3AzaltButton.Enabled = false; //eğer kişi sayısı 0 ise azaltma butonu pasif olacak

}

if (seans3Kisi <= 52)

{

seans3ArttirButton.Enabled = true;//Eğer azaltma butonuna tıkladığımızda kişi sayısı 52 ye eşit veya küçükse arttırma butonunu aktif et.

}

}

private void seans3ArttirButton\_Click(object sender, EventArgs e)

{

seans3Kisi++; //butona tıklandığından daha önce public üzerinde oluşturduğumuz kişi değişkenini 1 arttırır.

seans3Ucret = seans3Ucret + 16; //butona tıklandığından daha önce public üzerinde oluşturduğumuz ucret değişkenini 16 arttırır.

seans3KisiSayisiTextBox.Text = seans3Kisi.ToString();//arttırılan kişi sayısını textboxa yazdırıyor.

if (seans3Kisi == 3)//seans 3 için kamapanya kapsamında if oluşturdum. Seans3 ün kişilerinin tuttuğumuz değişken 3 değerini aldığında menü1 otomatik olarak 1 artıyor

{

menu1Sayi++;

menu1TextBox.Text = menu1Sayi.ToString();

}

if (seans3Kisi > 0)

{

seans3AzaltButton.Enabled = true; //Eğer kişi sayısı 0 ın üzerinde olursa arttırma butonuna tıkladığımızda, azaltma butonunu etkin yap

}

if (seans3Kisi == 52)

{

seans3ArttirButton.Enabled = false; //Eğer kişi sayısı 52 olursa arttırma butonunu iptal et.

{

}

}

}

private void seans1Label\_Click(object sender, EventArgs e)

{

}

private void seans4AzaltButton\_Click(object sender, EventArgs e)

{

seans4Kisi--; //butona tıklandığından daha önce public üzerinde oluşturduğumuz kişi değişkenini 1 azaltır.

seans4Ucret = seans4Ucret - 16; //butona tıklandığından daha önce public üzerinde oluşturduğumuz ucret değişkenini 16 azaltır.

seans4KisiSayisiTextBox.Text = seans4Kisi.ToString();//azaltılan kişi sayısını textboxa yazdırıyor.

if (seans4Kisi == 0)

{

seans4AzaltButton.Enabled = false; //eğer kişi sayısı 0 ise azaltma butonu pasif olacak

}

if (seans4Kisi <= 52)

{

seans4ArttirButton.Enabled = true;//Eğer azaltma butonuna tıkladığımızda kişi sayısı 52 ye eşit veya küçükse arttırma butonunu aktif et.

}

}

private void seans4ArttirButton\_Click(object sender, EventArgs e)

{

seans4Kisi++; //butona tıklandığından daha önce public üzerinde oluşturduğumuz kişi değişkenini 1 arttırır.

seans4Ucret = seans4Ucret + 16; //butona tıklandığından daha önce public üzerinde oluşturduğumuz ucret değişkenini 16 arttırır.

seans4KisiSayisiTextBox.Text = seans4Kisi.ToString();//arttırılan kişi sayısını textboxa yazdırıyor.

if (seans4Kisi > 0)

{

seans4AzaltButton.Enabled = true; //Eğer kişi sayısı 0 ın üzerinde olursa arttırma butonuna tıkladığımızda, azaltma butonunu etkin yap

}

if (seans4Kisi == 52)

{

seans4ArttirButton.Enabled = false; //Eğer kişi sayısı 52 olursa arttırma butonunu iptal et.

}

}

private void seans5AzaltButton\_Click(object sender, EventArgs e)

{

seans5Kisi--; //butona tıklandığından daha önce public üzerinde oluşturduğumuz kişi değişkenini 1 azaltır.

seans5Ucret = seans5Ucret - 16; //butona tıklandığından daha önce public üzerinde oluşturduğumuz ucret değişkenini 16 azaltır.

seans5KisiSayisiTextBox.Text = seans5Kisi.ToString();//azaltılan kişi sayısını textboxa yazdırıyor.

if (seans5Kisi == 0)

{

seans5AzaltButton.Enabled = false; //eğer kişi sayısı 0 ise azaltma butonu pasif olacak

}

if (seans5Kisi <= 52)

{

seans5ArttirButton.Enabled = true;//Eğer azaltma butonuna tıkladığımızda kişi sayısı 52 ye eşit veya küçükse arttırma butonunu aktif et.

}

}

private void seans5ArttirButton\_Click(object sender, EventArgs e)

{

seans5Kisi++; //butona tıklandığından daha önce public üzerinde oluşturduğumuz kişi değişkenini 1 arttırır.

seans5Ucret = seans5Ucret + 16; //butona tıklandığından daha önce public üzerinde oluşturduğumuz ucret değişkenini 16 arttırır.

seans5KisiSayisiTextBox.Text = seans5Kisi.ToString();//arttırılan kişi sayısını textboxa yazdırıyor.

if (seans5Kisi > 0)

{

seans5AzaltButton.Enabled = true; //Eğer kişi sayısı 0 ın üzerinde olursa arttırma butonuna tıkladığımızda, azaltma butonunu etkin yap

}

if (seans5Kisi == 52)

{

seans5ArttirButton.Enabled = false; //Eğer kişi sayısı 52 olursa arttırma butonunu iptal et.

}

}

private void seans6AzaltButton\_Click(object sender, EventArgs e)

{

seans6Kisi--; //butona tıklandığından daha önce public üzerinde oluşturduğumuz kişi değişkenini 1 azaltır.

seans6Ucret = seans6Ucret - 16; //butona tıklandığından daha önce public üzerinde oluşturduğumuz ucret değişkenini 16 azaltır.

seans6KisiSayisiTextBox.Text = seans6Kisi.ToString();//azaltılan kişi sayısını textboxa yazdırıyor.

if (seans6Kisi == 0)

{

seans6AzaltButton.Enabled = false; //eğer kişi sayısı 0 ise azaltma butonu pasif olacak

}

if (seans6Kisi <= 52)

{

seans6ArttirButton.Enabled = true;//Eğer azaltma butonuna tıkladığımızda kişi sayısı 52 ye eşit veya küçükse arttırma butonunu aktif et.

}

}

private void seans6ArttirButton\_Click(object sender, EventArgs e)

{

seans6Kisi++; //butona tıklandığından daha önce public üzerinde oluşturduğumuz kişi değişkenini 1 arttırır.

seans6Ucret = seans6Ucret + 16; //butona tıklandığından daha önce public üzerinde oluşturduğumuz ucret değişkenini 16 arttırır.

seans6KisiSayisiTextBox.Text = seans6Kisi.ToString();//arttırılan kişi sayısını textboxa yazdırıyor.

if (seans6Kisi == 6)//Kampanya kapsamında 6 kişiye ulaşan seans6 kişilerini tuttuğumuz değişken otomatik olarak menü 3 ün sayısını 1 arttırıyor.

{

menu3Sayi++;

menu3TextBox.Text = menu3Sayi.ToString();

}

if (seans6Kisi > 0)

{

seans6AzaltButton.Enabled = true; //Eğer kişi sayısı 0 ın üzerinde olursa arttırma butonuna tıkladığımızda, azaltma butonunu etkin yap

}

if (seans6Kisi == 52)

{

seans6ArttirButton.Enabled = false; //Eğer kişi sayısı 52 olursa arttırma butonunu iptal et.

}

}

private void seans7AzaltButton\_Click(object sender, EventArgs e)

{

seans7Kisi--; //butona tıklandığından daha önce public üzerinde oluşturduğumuz kişi değişkenini 1 azaltır.

seans7Ucret = seans7Ucret - 16; //butona tıklandığından daha önce public üzerinde oluşturduğumuz ucret değişkenini 16 azaltır.

seans7KisiSayisiTextBox.Text = seans7Kisi.ToString();//azaltılan kişi sayısını textboxa yazdırıyor.

if (seans7Kisi == 0)

{

seans7AzaltButton.Enabled = false; //eğer kişi sayısı 0 ise azaltma butonu pasif olacak

}

if (seans7Kisi <= 52)

{

seans7ArttirButton.Enabled = true;//Eğer azaltma butonuna tıkladığımızda kişi sayısı 52 ye eşit veya küçükse arttırma butonunu aktif et.

}

}

private void seans7ArttirButton\_Click(object sender, EventArgs e)

{

seans7Kisi++; //butona tıklandığından daha önce public üzerinde oluşturduğumuz kişi değişkenini 1 arttırır.

seans7Ucret = seans7Ucret + 16; //butona tıklandığından daha önce public üzerinde oluşturduğumuz ucret değişkenini 16 arttırır.

seans7KisiSayisiTextBox.Text = seans7Kisi.ToString();//arttırılan kişi sayısını textboxa yazdırıyor.

if (seans7Kisi > 0)

{

seans7AzaltButton.Enabled = true; //Eğer kişi sayısı 0 ın üzerinde olursa arttırma butonuna tıkladığımızda, azaltma butonunu etkin yap

}

if (seans7Kisi == 52)

{

seans7ArttirButton.Enabled = false; //Eğer kişi sayısı 52 olursa arttırma butonunu iptal et.

}

}

private void seans8AzaltButton\_Click(object sender, EventArgs e)

{

seans8Kisi--; //butona tıklandığından daha önce public üzerinde oluşturduğumuz kişi değişkenini 1 azaltır.

seans8Ucret = seans8Ucret - 16; //butona tıklandığından daha önce public üzerinde oluşturduğumuz ucret değişkenini 16 azaltır.

seans8KisiSayisiTextBox.Text = seans8Kisi.ToString();//azaltılan kişi sayısını textboxa yazdırıyor.

if (seans8Kisi == 0)

{

seans8AzaltButton.Enabled = false; //eğer kişi sayısı 0 ise azaltma butonu pasif olacak

}

if (seans8Kisi <= 52)

{

seans8ArttirButton.Enabled = true;//Eğer azaltma butonuna tıkladığımızda kişi sayısı 52 ye eşit veya küçükse arttırma butonunu aktif et.

}

}

private void seans8ArttirButton\_Click(object sender, EventArgs e)

{

seans8Kisi++; //butona tıklandığından daha önce public üzerinde oluşturduğumuz kişi değişkenini 1 arttırır.

seans8Ucret = seans8Ucret + 16; //butona tıklandığından daha önce public üzerinde oluşturduğumuz ucret değişkenini 16 arttırır.

seans8KisiSayisiTextBox.Text = seans8Kisi.ToString();//arttırılan kişi sayısını textboxa yazdırıyor.

if(seans8Kisi==2)//8. seansın kampanyası için oluşturulan if komutu.

{

ayranSayi = 2;

ayranTextBox.Text = ayranSayi.ToString();

cipsSayi++;

cipsTextBox.Text = cipsSayi.ToString();

}

if (seans8Kisi > 0)

{

seans8AzaltButton.Enabled = true; //Eğer kişi sayısı 0 ın üzerinde olursa arttırma butonuna tıkladığımızda, azaltma butonunu etkin yap

}

if (seans8Kisi == 52)

{

seans8ArttirButton.Enabled = false; //Eğer kişi sayısı 52 olursa arttırma butonunu iptal et.

}

}

private void button1\_Click(object sender, EventArgs e)

{

menu1Sayi++;//arttırma butonuna tıklandığında menünün sayısı 1 artacaktık.

menu1Fiyat = menu1Fiyat + 26;//Her arttırıldığında menünün fiyatı da ne kadarsa o kadar sayı değişkene kaydedilir.

menu1TextBox.Text = menu1Sayi.ToString();//menüden kaç adet alındığını yanındaki text boxa yazar

if (menu1Sayi > 0)

{

menu1AzaltButton.Enabled = true; //Eğer arttırma butonuna tıkladığımızda menu sayısı 0 ın üzerine çıkarsa, azaltma butonunu etkin yap

}

}

private void menu1AzaltButton\_Click(object sender, EventArgs e)

{

menu1Sayi--;//azaltma butonuna tıklandığında menünün sayısı 1 azalacaktık.

menu1Fiyat = menu1Fiyat - 26;//Her arttırıldığında menünün fiyatı da ne kadarsa o kadar sayı değişkenden azaltılır.

menu1TextBox.Text = menu1Sayi.ToString();//menüden kaç adet alındığını yanındaki text boxa yazar

if (menu1Sayi == 0)

{

menu1AzaltButton.Enabled = false; //eğer menu sayısı 0 ise azaltma butonu pasif olacak

}

}

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

{

int biletFiyatToplam = seans1Ucret + seans2Ucret + seans3Ucret + seans4Ucret + seans5Ucret + seans6Ucret + seans7Ucret + seans8Ucret;

int menuFiyatToplam = menu1Fiyat + menu2Fiyat + menu3Fiyat + menu4Fiyat;

int icecekFiyatToplam = kolaFiyat + fantaFiyat + spriteFiyat + ayranFiyat + suFiyat;

int yiyecekFiyatToplam = misirKucukFiyat + misirOrtaFiyat + misirBuyukFiyat + cipsFiyat + kekFiyat;

int toplamFiyat = biletFiyatToplam + menuFiyatToplam + icecekFiyatToplam + yiyecekFiyatToplam;

biletFiyatToplamLabel.Text ="Bilet Fiyatı: "+ biletFiyatToplam.ToString();

menuFiyatToplamLabel.Text = "Menu Fiyatı: "+menuFiyatToplam.ToString();

icecekFiyatToplamLabel.Text = "İcecek Fiyatı: "+icecekFiyatToplam.ToString();

yiyecekFiyatToplamLabel.Text = "Yiyecek Fiyatı: "+yiyecekFiyatToplam.ToString();

toplamFiyatLabel.Text = "Toplam Tutar: " + toplamFiyat.ToString();

iyiSeyirlerTextBox.Text = "İyi Seyirler";

}

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

{

seans1Kisi = 0;seans2Kisi = 0; seans3Kisi = 0; seans4Kisi = 0; seans5Kisi = 0; seans6Kisi = 0; seans7Kisi = 0; seans8Kisi = 0;

biletFiyatToplam = 0; menuFiyatToplam = 0; icecekFiyatToplam = 0; yiyecekFiyatToplam = 0; toplamFiyat = 0;

menu1Fiyat = 0; menu2Fiyat = 0; menu3Fiyat = 0; menu4Fiyat = 0;menu1Sayi = 0;menu2Sayi = 0;menu3Sayi = 0;menu4Sayi = 0;

seans1Ucret = 0; seans2Ucret = 0; seans3Ucret = 0; seans4Ucret = 0; seans5Ucret = 0; seans6Ucret = 0; seans7Ucret = 0; seans8Ucret = 0;

kolaFiyat = 0; fantaFiyat = 0; spriteFiyat = 0; ayranFiyat = 0; suFiyat = 0;kolaSayi = 0;fantaSayi = 0;spriteSayi = 0;ayranSayi = 0;suSayi = 0;

misirKucukFiyat = 0; misirBuyukFiyat = 0; misirOrtaFiyat = 0; cipsFiyat = 0; kekFiyat = 0;misirKucukSayi = 0;misirOrtaSayi = 0;misirBuyukSayi = 0;cipsSayi = 0;kekSayi = 0;

seans1KisiSayisiTextBox.Text = "0"; seans2KisiSayisiTextBox.Text = "0"; seans3KisiSayisiTextBox.Text = "0"; seans4KisiSayisiTextBox.Text = "0"; seans5KisiSayisiTextBox.Text = "0"; seans6KisiSayisiTextBox.Text = "0"; seans7KisiSayisiTextBox.Text = "0"; seans8KisiSayisiTextBox.Text = "0";

menu1TextBox.Text = "0"; menu2TextBox.Text = "0"; menu3TextBox.Text = "0"; menu4TextBox.Text = "0";

kolaTextBox.Text = "0"; fantaTextBox.Text = "0"; spriteTextBox.Text = "0"; ayranTextBox.Text = "0"; suTextBox.Text = "0";

mısırKucukTextBox.Text = "0"; mısırOrtaTextBox.Text = "0"; mısırBuyukTextBox.Text = "0"; cipsTextBox.Text = "0"; kekTextBox.Text = "0";

biletFiyatToplamLabel.Text = ""; menuFiyatToplamLabel.Text = ""; icecekFiyatToplamLabel.Text = ""; yiyecekFiyatToplamLabel.Text = ""; toplamFiyatLabel.Text = ""; iyiSeyirlerTextBox.Text = "";

}

private void menu2ArttirButton\_Click(object sender, EventArgs e)

{

menu2Sayi++;//arttırma butonuna tıklandığında menünün sayısı 1 artacaktık.

menu2Fiyat = menu1Fiyat + 32;//Her arttırıldığında menünün fiyatı da ne kadarsa o kadar sayı değişkene kaydedilir.

menu2TextBox.Text = menu2Sayi.ToString();//menüden kaç adet alındığını yanındaki text boxa yazar

if (menu2Sayi > 0)

{

menu2AzaltButton.Enabled = true; //Eğer arttırma butonuna tıkladığımızda menu sayısı 0 ın üzerine çıkarsa, azaltma butonunu etkin yap

}

}

private void menu2AzaltButton\_Click(object sender, EventArgs e)

{

menu2Sayi--;//azaltma butonuna tıklandığında menünün sayısı 1 azalacaktık.

menu2Fiyat = menu2Fiyat - 32;//Her arttırıldığında menünün fiyatı da ne kadarsa o kadar sayı değişkenden azaltılır.

menu2TextBox.Text = menu2Sayi.ToString();//menüden kaç adet alındığını yanındaki text boxa yazar

if (menu2Sayi == 0)

{

menu2AzaltButton.Enabled = false; //eğer menu sayısı 0 ise azaltma butonu pasif olacak

}

}

private void menu3ArttirButton\_Click(object sender, EventArgs e)

{

menu3Sayi++;//arttırma butonuna tıklandığında menünün sayısı 1 artacaktık.

menu3Fiyat = menu3Fiyat + 38;//Her arttırıldığında menünün fiyatı da ne kadarsa o kadar sayı değişkene kaydedilir.

menu3TextBox.Text = menu3Sayi.ToString();//menüden kaç adet alındığını yanındaki text boxa yazar

if (menu3Sayi > 0)

{

menu3AzaltButton.Enabled = true; //Eğer arttırma butonuna tıkladığımızda menu sayısı 0 ın üzerine çıkarsa, azaltma butonunu etkin yap

}

}

private void menu3AzaltButton\_Click(object sender, EventArgs e)

{

menu3Sayi--;//azaltma butonuna tıklandığında menünün sayısı 1 azalacaktık.

menu3Fiyat = menu3Fiyat - 38;//Her arttırıldığında menünün fiyatı da ne kadarsa o kadar sayı değişkenden azaltılır.

menu3TextBox.Text = menu3Sayi.ToString();//menüden kaç adet alındığını yanındaki text boxa yazar

if (menu3Sayi == 0)

{

menu3AzaltButton.Enabled = false; //eğer menu sayısı 0 ise azaltma butonu pasif olacak

}

}

private void menu4ArttirButton\_Click(object sender, EventArgs e)

{

menu4Sayi++;//arttırma butonuna tıklandığında menünün sayısı 1 artacaktık.

menu4Fiyat = menu4Fiyat + 70;//Her arttırıldığında menünün fiyatı da ne kadarsa o kadar sayı değişkene kaydedilir.

menu4TextBox.Text = menu4Sayi.ToString();//menüden kaç adet alındığını yanındaki text boxa yazar

if (menu4Sayi > 0)

{

menu4AzaltButton.Enabled = true; //Eğer arttırma butonuna tıkladığımızda menu sayısı 0 ın üzerine çıkarsa, azaltma butonunu etkin yap

}

}

private void menu4AzaltButton\_Click(object sender, EventArgs e)

{

menu4Sayi--;//azaltma butonuna tıklandığında menünün sayısı 1 azalacaktık.

menu4Fiyat = menu4Fiyat - 70;//Her arttırıldığında menünün fiyatı da ne kadarsa o kadar sayı değişkenden azaltılır.

menu4TextBox.Text = menu4Sayi.ToString();//menüden kaç adet alındığını yanındaki text boxa yazar

if (menu4Sayi == 0)

{

menu4AzaltButton.Enabled = false; //eğer menu sayısı 0 ise azaltma butonu pasif olacak

}

}

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

{

kolaSayi++;//arttırma butonuna tılandığında kolanın sayısı bir artacaktır.

kolaFiyat = kolaFiyat + 6; //Her arttırımda ürünün fiyatı da değeri kadar artıyor.

kolaTextBox.Text = kolaSayi.ToString();

if (kolaSayi >0)

{

kolaAzaltButton.Enabled = true;// Arttırma butonuna tıkladığımızda 0 ın üzerine çıktıysak azaltma butonu aktif oluyor

}

}

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

{

kolaSayi--;//azaltma butonuna tılandığında kolanın sayısı bir azalacaktır.

kolaFiyat = kolaFiyat - 6; //Her azaltımda ürünün fiyatı da değeri kadar azalıyor.

kolaTextBox.Text = kolaSayi.ToString();

if (kolaSayi == 0)

{

kolaAzaltButton.Enabled = false;//eğer kola sayısı 0 ise azaltma butonu pasif olacak

}

}

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

{

fantaSayi++;//arttırma butonuna tılandığında kolanın sayısı bir artacaktır.

fantaFiyat = fantaFiyat + 6; //Her arttırımda ürünün fiyatı da değeri kadar artıyor.

fantaTextBox.Text = fantaSayi.ToString();

if (fantaSayi > 0)

{

fantaAzaltButton.Enabled = true;// Arttırma butonuna tıkladığımızda 0 ın üzerine çıktıysak azaltma butonu aktif oluyor

}

}

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

{

fantaSayi--;//azaltma butonuna tılandığında kolanın sayısı bir azalacaktır.

fantaFiyat = fantaFiyat - 6; //Her azaltımda ürünün fiyatı da değeri kadar azalıyor.

fantaTextBox.Text = fantaSayi.ToString();

if (fantaSayi == 0)

{

fantaAzaltButton.Enabled = false;//eğer fanta sayısı 0 ise azaltma butonu pasif olacak

}

}

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

{

spriteSayi++;//arttırma butonuna tılandığında kolanın sayısı bir artacaktır.

spriteFiyat = spriteFiyat + 6; //Her arttırımda ürünün fiyatı da değeri kadar artıyor.

spriteTextBox.Text = spriteSayi.ToString();

if (spriteSayi > 0)

{

spriteAzaltButton.Enabled = true;// Arttırma butonuna tıkladığımızda 0 ın üzerine çıktıysak azaltma butonu aktif oluyor

}

}

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

{

spriteSayi--;//azaltma butonuna tılandığında kolanın sayısı bir azalacaktır.

spriteFiyat = spriteFiyat - 6; //Her azaltımda ürünün fiyatı da değeri kadar azalıyor.

spriteTextBox.Text = spriteSayi.ToString();

if (spriteSayi == 0)

{

spriteAzaltButton.Enabled = false;//eğer sprite sayısı 0 ise azaltma butonu pasif olacak

}

}

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

{

ayranSayi++;//arttırma butonuna tılandığında kolanın sayısı bir artacaktır.

ayranFiyat = ayranFiyat + 4; //Her arttırımda ürünün fiyatı da değeri kadar artıyor.

ayranTextBox.Text = ayranSayi.ToString();

if (ayranSayi > 0)

{

ayranAzaltButton.Enabled = true;// Arttırma butonuna tıkladığımızda 0 ın üzerine çıktıysak azaltma butonu aktif oluyor

}

}

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

{

ayranSayi--;//azaltma butonuna tılandığında kolanın sayısı bir azalacaktır.

ayranFiyat = ayranFiyat - 4; //Her azaltımda ürünün fiyatı da değeri kadar azalıyor.

ayranTextBox.Text = ayranSayi.ToString();

if (ayranSayi == 0)

{

ayranAzaltButton.Enabled = false;//eğer ayran sayısı 0 ise azaltma butonu pasif olacak

}

}

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

{

suSayi++;//arttırma butonuna tılandığında kolanın sayısı bir artacaktır.

suFiyat = suFiyat + 2; //Her arttırımda ürünün fiyatı da değeri kadar artıyor.

suTextBox.Text = suSayi.ToString();

if (suSayi > 0)

{

suAzaltButton.Enabled = true;// Arttırma butonuna tıkladığımızda 0 ın üzerine çıktıysak azaltma butonu aktif oluyor

}

}

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

{

suSayi--;//azaltma butonuna tılandığında kolanın sayısı bir azalacaktır.

suFiyat = suFiyat - 2; //Her azaltımda ürünün fiyatı da değeri kadar azalıyor.

suTextBox.Text = suSayi.ToString();

if (suSayi == 0)

{

suAzaltButton.Enabled = false;//eğer su sayısı 0 ise azaltma butonu pasif olacak

}

}

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

{

misirKucukSayi++;//Arttırma butonuna her tıklandığında bir artacaktır.

misirKucukFiyat = misirKucukFiyat +8; //Her azaltımda ürünün fiyatı da değeri kadar azalıyor.

mısırKucukTextBox.Text = misirKucukSayi.ToString();

if (misirKucukSayi > 0)

{

mısırKucukAzaltButton.Enabled = true;// Arttırma butonuna tıkladığımızda 0 ın üzerine çıktıysak azaltma butonu aktif oluyor

}

}

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

{

misirKucukSayi--;//azaltma butonuna tılandığında kolanın sayısı bir azalacaktır.

misirKucukFiyat = misirKucukFiyat - 8; //Her azaltımda ürünün fiyatı da değeri kadar azalıyor.

mısırKucukTextBox.Text = misirKucukSayi.ToString();

if (misirKucukSayi == 0)

{

mısırKucukAzaltButton.Enabled = false;//eğer Mısır sayısı 0 ise azaltma butonu pasif olacak

}

}

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

{

misirOrtaSayi++;//Arttırma butonuna her tıklandığında bir artacaktır.

misirOrtaFiyat = misirOrtaFiyat + 12; //Her azaltımda ürünün fiyatı da değeri kadar azalıyor.

mısırOrtaTextBox.Text = misirOrtaSayi.ToString();

if (misirOrtaSayi > 0)

{

mısırOrtaAzaltButton.Enabled = true;// Arttırma butonuna tıkladığımızda 0 ın üzerine çıktıysak azaltma butonu aktif oluyor

}

}

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

{

misirOrtaSayi--;//azaltma butonuna tılandığında kolanın sayısı bir azalacaktır.

misirOrtaFiyat = misirOrtaFiyat - 12; //Her azaltımda ürünün fiyatı da değeri kadar azalıyor.

mısırOrtaTextBox.Text = misirOrtaSayi.ToString();

if (misirOrtaSayi == 0)

{

mısırOrtaAzaltButton.Enabled = false;//eğer Mısır sayısı 0 ise azaltma butonu pasif olacak

}

}

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

{

misirBuyukSayi++;//Arttırma butonuna her tıklandığında bir artacaktır.

misirBuyukFiyat = misirBuyukFiyat + 16; //Her azaltımda ürünün fiyatı da değeri kadar azalıyor.

mısırBuyukTextBox.Text = misirBuyukSayi.ToString();

if (misirBuyukSayi > 0)

{

mısırBuyukAzaltButton.Enabled = true;// Arttırma butonuna tıkladığımızda 0 ın üzerine çıktıysak azaltma butonu aktif oluyor

}

}

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

{

misirBuyukSayi--;//azaltma butonuna tılandığında kolanın sayısı bir azalacaktır.

misirBuyukFiyat = misirBuyukFiyat - 16; //Her azaltımda ürünün fiyatı da değeri kadar azalıyor.

mısırBuyukTextBox.Text = misirBuyukSayi.ToString();

if (misirBuyukSayi == 0)

{

mısırBuyukAzaltButton.Enabled = false;//eğer Mısır sayısı 0 ise azaltma butonu pasif olacak

}

}

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

{

cipsSayi++;//azaltma butonuna tılandığında kolanın sayısı bir azalacaktır.

cipsFiyat = cipsFiyat + 6; //Her azaltımda ürünün fiyatı da değeri kadar azalıyor.

cipsTextBox.Text = cipsSayi.ToString();

if (cipsSayi > 0)

{

cipsAzaltButton.Enabled = true;// Arttırma butonuna tıkladığımızda 0 ın üzerine çıktıysak azaltma butonu aktif oluyor

}

}

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

{

cipsSayi--;//azaltma butonuna tılandığında kolanın sayısı bir azalacaktır.

cipsFiyat = cipsFiyat - 6; //Her azaltımda ürünün fiyatı da değeri kadar azalıyor.

cipsTextBox.Text = cipsSayi.ToString();

if (cipsSayi == 0)

{

cipsAzaltButton.Enabled = false;//eğer kek sayısı 0 ise azaltma butonu pasif olacak

}

}

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

{

kekSayi++;//azaltma butonuna tılandığında kolanın sayısı bir azalacaktır.

kekFiyat = kekFiyat + 2; //Her azaltımda ürünün fiyatı da değeri kadar azalıyor.

kekTextBox.Text = kekSayi.ToString();

if (kekSayi > 0)

{

kekAzaltButton.Enabled = true;// Arttırma butonuna tıkladığımızda 0 ın üzerine çıktıysak azaltma butonu aktif oluyor.

}

}

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

{

kekSayi--;//azaltma butonuna tılandığında kolanın sayısı bir azalacaktır.

kekFiyat = kekFiyat - 2; //Her azaltımda ürünün fiyatı da değeri kadar azalıyor.

kekTextBox.Text = kekSayi.ToString();

if (kekSayi == 0)

{

kekAzaltButton.Enabled = false;//eğer kek sayısı 0 ise azaltma butonu pasif olacak

}

}

}

}