1. gerekli kütüphaneler çağrılıyor
2. oyun genelinde kullanılan değişkenler tanımlanıyor
3. başlat butonu gizleniyor
4. tamam butonuna tıklama dinleyicisi ekleniyor
5. tamam butonu tıklandığında
   * 1. oyuncu sayısına göre sahnede bulunan balonlar kaldırılıyor
     2. oyuncu sayısı OyuncuSayisiBelirleden alınıyor
     3. oyuncu sayısına göre balonlar yerleştiriliyor.
     4. oyuncuların bilgilerinin alınacağı pencere eklenyor ve komumlandırılıyor
     5. eklenen penceredeki elemanların görünürlüğünü denetleyen fonksiyon çağırılıyor
     6. başlat butonu görünür yapılıp tamam butonu gizleniyor
6. başlat butonuna tıklama dinleyicisi ekleniyor
7. başlat butonuna tıklandığında
   * 1. bilgiler penceresinden alınan renk ve isim bilgileri oyunculara aktarılıyor
     2. bilgiler penceresi kaldırılıyor
     3. başlat butonu gizleniyor
     4. sonucTextBox ın girilen verilerinin sadece işaret ve ve rakam olması denetleniyor
     5. islm değişkeni ile soru sınıfı çağırılıyor ve soru üretiliyor
     6. soru ekrana yazılıyor
     7. aktif oyuncu numarası 1 olarak tanımlanıyor
     8. aktif oyuncuyu belirleyen fonsiyon tanımlanıyor
     9. birinci balon şişirilmeye başlıyor
     10. işaretci eklenip konumu belirleniyor
     11. işaretçi yerleştir Fonksiyonu Tanımlanıyor
     12. balonpatladimi fonksiyonu tanımlanıyor
     13. patlama denetlemek için zamanlayıcı tanımlanıyor(yarım saniye)
     14. patlama denetleme fonksiyonu tanımlanıyor
         1. ilk aktif oyuncu sayısını tutan aktif değişkeni tanımlanıyor
         2. balonPatladimi fonksiyonu çağırılıyor
         3. eğer aktif aktifOyuncuNumarasi na eşit değilse işaretçi yeri değiştiriliyor yeni balon şişirilmeye başlıyor,yeni soru üretilip sonucTextBox temizleniyor
     15. sonucTextBox a klavye girişi dinleyicisi ekleniyor
     16. sonucTexbox a sayı girildiğinde
         + 1. denetle fonksiyonu sayı girince çalışıyor
           2. eğer enter a basılırsa cevabın doğruluğu kontrol ediliyor
           3. doğru ise

balonun şişmesi durduruluyor

aktif oyuncuya 10 puan ekleniyor

aktif oyuncu numarası 1 arttırılıyor

aktif oyuncu numarasının oyuncu sayısını geçmesi durumunda numara 1 oluyor

patlayan balon sayısının takibi için i değişkeni tanımlanıyor ve ilk değer 0 olarak tanımlanıyor

döngü ile akitf kullanıcının balonunun patlayıp patlamadığı kontrol ediliyor

balon patlamış ise aktif oyuncu numarası bir arttırılıp max durumu denetleniyor ve i değeri bir arttırılıyor

i oyuncu sayısından bir eksiğe ulaşırsa oyun bitiriliyor

aktif oyuncu numarasına göre işaretci yerleştiriliyor

aktif oyuncunun balonu şişirilmeye başlanıyor

yeni soru üretilip ekrana yazılıyor

sonucTextBox temizleniyor

* + - * 1. eğer cevap yanlışsa

sonucTextBox temizleniyor

aktif oyuncudan 5 puan siliniyor

balona ekstra hava veriliyor