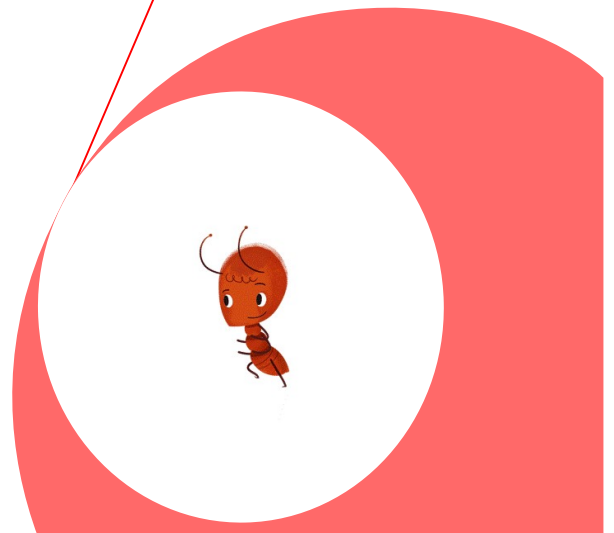
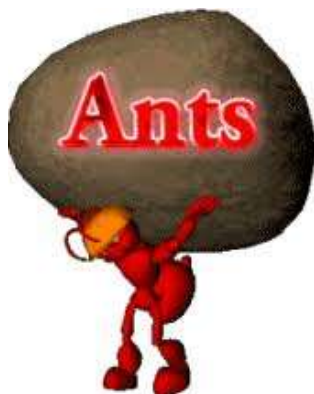


Ant Smasher game



-Projenin kod hali ve dizayn ekran kopyaları-

Form1:

```
Public Class Form1
    Private Sub Button1_Click(sender As Object, e As EventArgs) Handles Button1.Click
        Me.Hide()
        Form2.Show()
    End Sub

    Private Sub Button2_Click(sender As Object, e As EventArgs) Handles Button2.Click
        End
    End Sub

    Private Sub Button3_Click(sender As Object, e As EventArgs) Handles Button3.Click
        Aboutbox1.Show()
    End Sub
End Class
```



Form 1 Design:



Form 2:

```
Public Class Form2
```

```
    Dim score As Integer
```

```
    Private Sub Timer1_Tick(ByVal sender As System.Object, ByVal e As System.EventArgs) Handles Timer1.Tick
```

```
        PictureBox2.Top -= 5
        PictureBox3.Top -= 5
        PictureBox4.Top -= 5
        PictureBox5.Top -= 5
```

```
    End Sub
```

```
    Private Sub Timer2_Tick(ByVal sender As System.Object, ByVal e As System.EventArgs) Handles Timer2.Tick
```

```
        If PictureBox2.Location.Y < -60 Or PictureBox3.Location.Y < -60 Or PictureBox4.Location.Y < -60 Or  
           PictureBox5.Location.Y < -60 Then
```

```
            Me.Dispose()
            MsgBox("Game Over")
            Form1.Show()
        End If
```

```
    End Sub
```

```
    Private Sub PictureBox2_Click(sender As Object, e As EventArgs) Handles PictureBox2.Click
```

```
        score = score + 1
        Label1.Text = score
        PictureBox2.Location = New Point(100, 454)
```

```
    End Sub
```

```
    Private Sub PictureBox3_Click(sender As Object, e As EventArgs) Handles PictureBox3.Click
```

```
        score = score + 1
        Label1.Text = score
        PictureBox3.Location = New Point(200, 380)
```

```
    End Sub
```

```
    Private Sub PictureBox4_Click(sender As Object, e As EventArgs) Handles PictureBox4.Click
```

```
        score = score + 1
        Label1.Text = score
        PictureBox4.Location = New Point(300, 263)
```

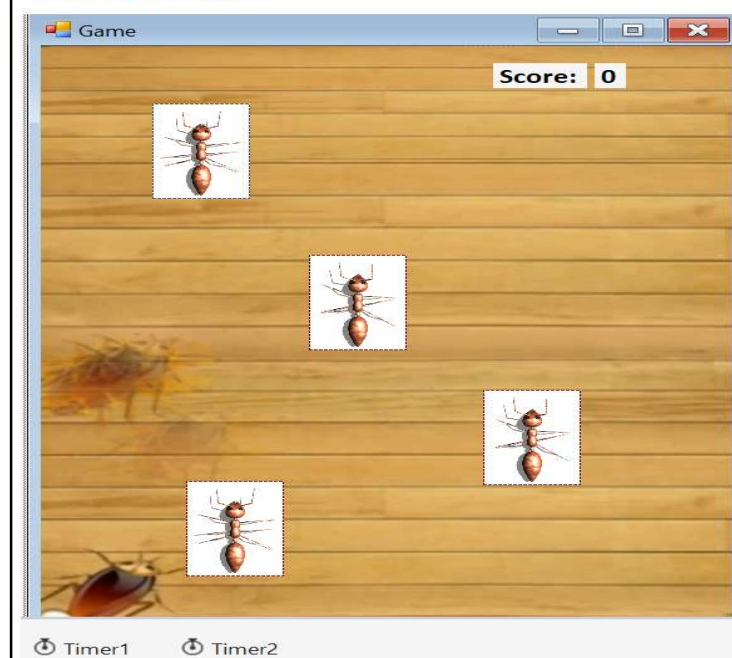
```
    End Sub
```

```
    Private Sub PictureBox5_Click(sender As Object, e As EventArgs) Handles PictureBox5.Click
```

```
        score = score + 1
        Label1.Text = score
        PictureBox5.Location = New Point(300, 107)
```

```
    End Sub
```

```
End Class
```

**Form 2 Design:**

AboutBox1:

```
Public Class Aboutbox1
```

```
Private Sub AboutBox1_Load(ByVal sender As System.Object, ByVal e As System.EventArgs) Handles MyBase.Load  
    Form1.Hide()  
End Sub
```

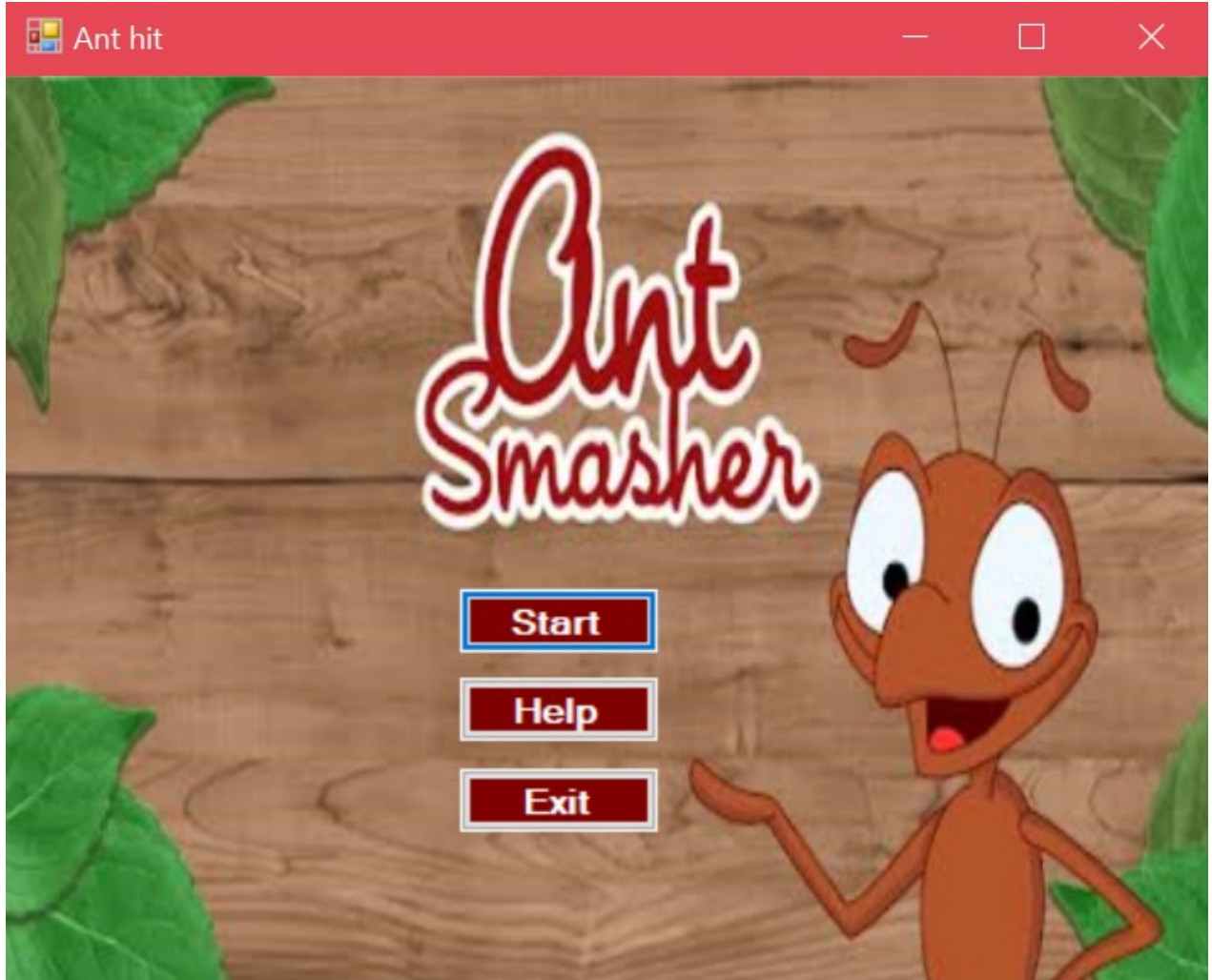
```
Private Sub OKButton_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As System.EventArgs) Handles OKButton.Click  
    Form1.Show()  
    Me.Close()  
End Sub  
End Class
```



AboutBox1 Design:



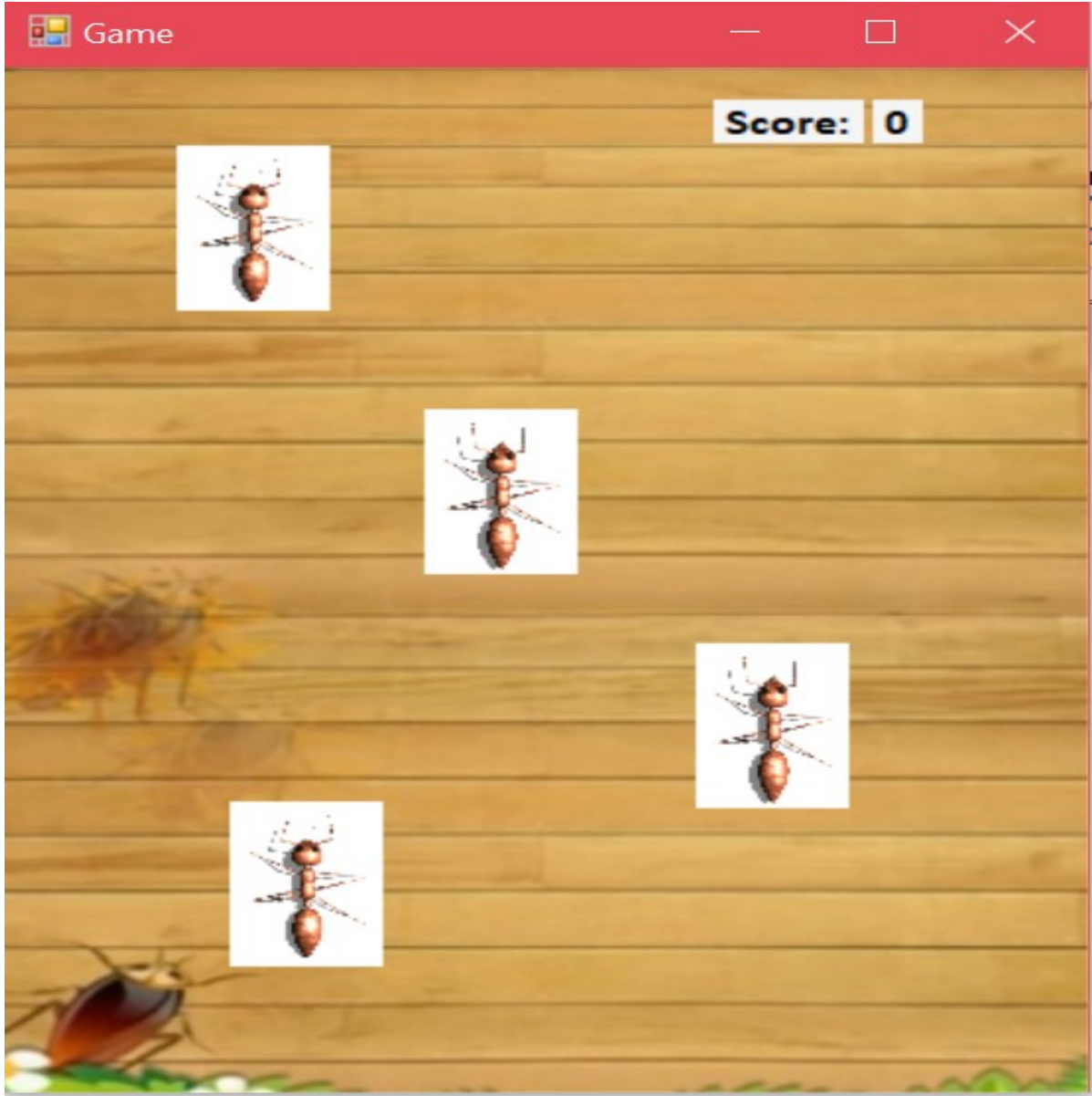
-Exe olarak çalıştırıldığında kullanıcı işlemleri-



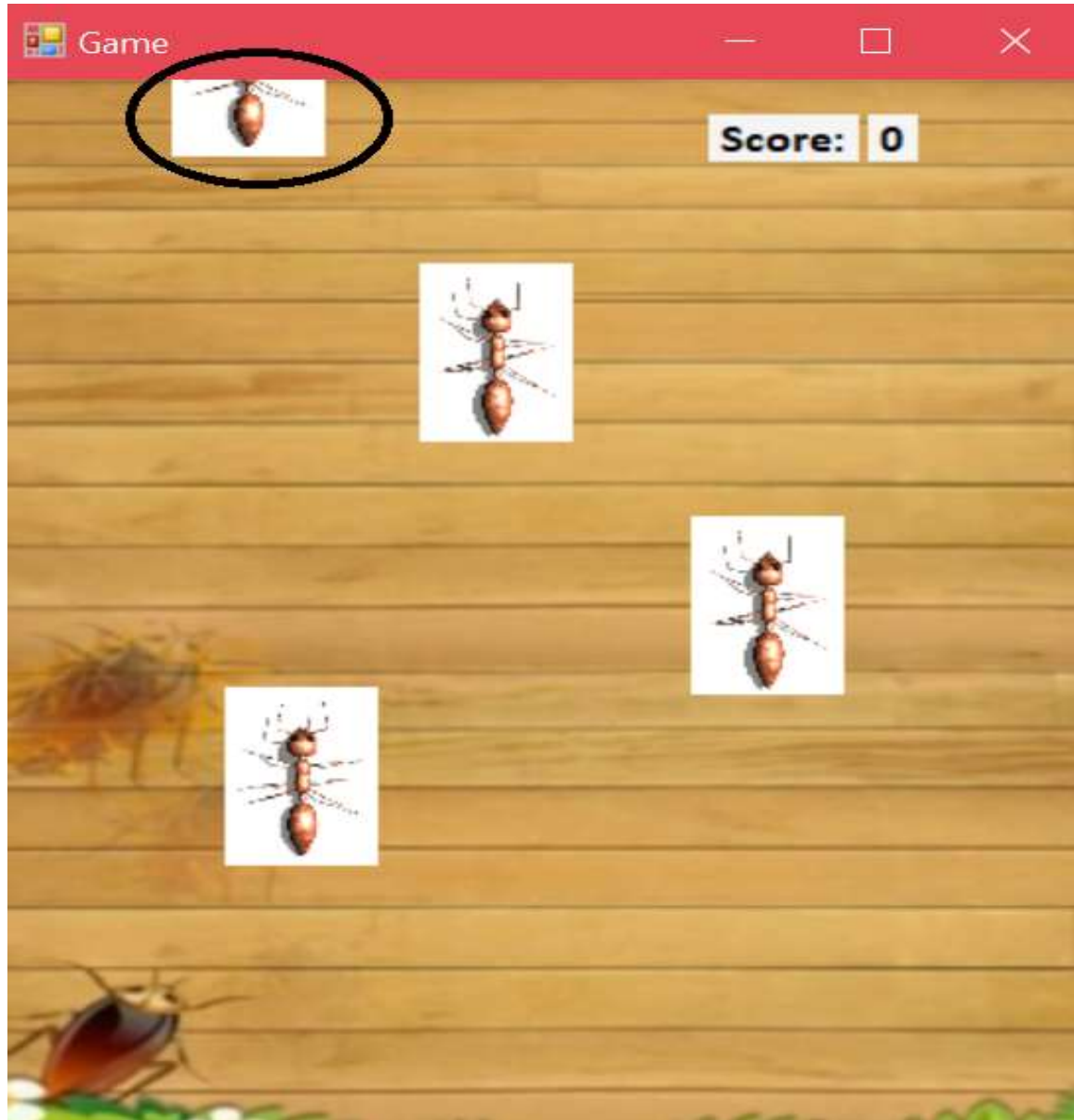
- F5'e basarak oyunumuz ekrana çıkıyor. **"Start"** butonuna basarak oyunu başlatıyoruz. Eğer oyun hakkında bilgimiz yoksa **"Help"** butonuna basarak oyun hakkında bilgi alabiliyoruz. Oyundan **"Exit"** butonuna basarak oyundan çıkabiliriz.



- **Help** butonuna bastığımızda ekrana çıkan Aboutbox penceresinde oyun adı , oyunun verisiyonu , oyunun tasarım ve yapımcısı ve nasıl oynandığı karşımıza çıkıyor.



- Start butonuna basıldığında ise oyunumuz karşımıza çıkıyor Rastgele üste doğru ilerleyen karıncalarımız var ve üstüne tıkladığımızda sağ üst köşede bulunan “**score**”umuz bir(1) artıyor.



- Üstüne tıklanmadığında siyah çember içerisine kadar ilerleyen karıncalar olduğunda oyun bitiyor ve bize **“Game Over”** mesajını ekrana çıkarıyor.



-Uygulanan yöntem-

Ant smasher oyunu iki form ve bir AboutBox tan oluşuyor.

Form1 ise üç butondan oluşuyor.Form1 in tasarımında

- Start→ Button1**
- Help →Button 3**
- Exit→Button 2**

olan 3 tane buton bulunuyor.

- Button 1 e tıklandığında Form 1 kapanıp oyun ekranı olan Form 2 açılıyor. Button 3 e tıklandığında Aboutbox1 açılıyor ve oyun hakkında yardım alabiliyoruz. Button 2 ye tıklandığında oyunu sonlandırıyoruz.**
- Form 2 ye geçildiğinde ise Timer 1 ve Timer 2 den oluşan bir bölüm karşımıza çıkıyor.**
- Timer 1 in kod içeriğinde 4 tane PictureBox tan oluşmuş karıncalar mevcut ve “ 5 “ hızıyla hareket ediyorlar.**

- Arka planda oluşan karıncaların yürüdüğü zemin “PictureBox1” olarak ve diğer 4 karınca sırasıyla “PictureBox2”, “PictureBox3”, “PictureBox4” ve “PictureBox5” olarak adlandırılıyor.
- Timer 2 de ise karıncaların konumunu belirtiyoruz.

Daha sonra ayrıca “PictureBox2”, “PictureBox3”, “PictureBox4” ve “PictureBox5”in hareketlerini kod halinde yazıyoruz.

- Son olarak AboutBox1 geçildiğinde **Form1.Hide()** yaparak Form 1 de HELP(Button 3) butonuna tıkladığımızda Form1 i gizleyip Aboutbox1’i etkin hale getiriyoruz.