

Tarlanın (Butonların) Hazırlanması

Mayın tarlası oyunumuzun kodlamasına 10×10 boyutunda bir butonlar panelini oluşturarak başlayalım. Bunun için yüz adet butonu sürükle bırak yöntemi ile oluşturmak tabii ki çok zor. Bundan dolayı bu butonları bir for döngüsü ile oluşturup panelimize ekleyeceğiz.

Butonları yerleştirmek için form üzerine 500×500 boyutunda bir panel ekleyelim.

Buradaki *i* sayısı üzerine dönen for butonun satırını, *j* sayısı üzerinde dönen for döngüsü ise sütun sayısını ifade eder. Burada, butonun mayın olup olmadığını Tag özelliğine atayacağımız işaret ile sorgulayacağız. Tag özelliği bir nevi cep görevi görür kontrollerde, içine object türünde nesne alır. Başlangıçta bütün butonları temiz anlamında “-” işareti ile işaretleyelim. Butonun yerini de Location özelliği ile belirliyoruz ve son adım olarak oluşturduğumuz butonu `panelTarla.Controls.Add(b)` satırı ile panele ekliyoruz.

Tarlaya yerleştirilen butonlar içinden mayın olanların belirlenmesi:

Burada, `Button button = panelTarla.Controls["_" + satir + " " + sutun] as Button` satırı ile satır ve sütuna göre adı belirlenen kontrolü buton olarak alıyoruz ve bu butonun Tag özelliği “-” ise mayına çevirmek adına “+” işareti ile değiştiriyoruz ve *s* sayısını arttırıyoruz böylece tarlaya rastgele on adet mayın döşemiz oluruz.

<https://github.com/saitorhan/mayintarlası>