

Örgün  
3-  
Parakap\_1\_

Bipro  
3-  
Parakap\_1\_

1. Tur

```
#region Genel Değişkenler
//DispatcherTımer_dispatcherTımer = new DispatcherTımer();
System.Timers.Timer timer = new System.Timers.Timer(10);
static Random random = new Random();
private readonly MainWindow mainWindow;
#endregion
```

Timer'ı değiştiriyoruz

```
public Para(MainWindow mainWindow) //Yapıcı method new Para()
{
    this.Source = new BitmapImage(new Uri("Resimler/para.png", UriKind.Relative));
    this.Height = 50;
    this.Width = 50;
    Canvas.SetTop(this, 0);
    Canvas.SetLeft(this, random.Next((int)(mainWindow.OyunAlani.ActualWidth - this.Width)));
    //dispatcherTımer.Interval = TimeSpan.FromMilliseconds(1);
    //dispatcherTımer.Tick += DispatcherTımer_Tick;
    //dispatcherTımer.Start();
    timer.Elapsed += Timer_Elapsed;
    timer.Start();
    this.mainWindow = mainWindow;
}
```

Merage ne tanımlamak gerekir?

```
private void Timer_Elapsed(object sender, System.Timers.ElapsedEventArgs e)
{
    try
    {
        this.Dispatcher.Invoke(Hareket);
    }
    catch (TaskCanceledException)
    {
    }
}
```

```
private void Hareket()
{
    AsagiDus();
    DisaricikmaKontrolu();
}
```

```
private void AsagiDus()
{
    double mevcutKonum = Canvas.GetTop(this);
    Canvas.SetTop(this, mevcutKonum + 5);
}
```

```
private void DisaricikmaKontrolu()
{
    if (Canvas.GetTop(this) > mainWindow.OyunAlani.ActualHeight)
    {
        this.Dispose();
    }
}
```

```
namespace Parakap
{
    class Para: Image, IDisposable
    {
    }
```

```
public void Dispose()
{
    mainWindow.OyunAlani.Children.Remove(this);
    timer.Dispose();
}
```

Aralarında nasıl bir bağlantı var?

⚠ ParaKap ödevine bu dosyayı indirerek başlamalısınız.

Parakap\_2\_

2. Tur

<image x:Name="oyuncu" Source="Resimler/oyuncu.png" Width="100"/>