

E03	Übungsprojekt Vier gewinnt	erhalten am: Konsole
-----	----------------------------	-------------------------

### Einheit 03: Funktionalität in Methoden und Attribute auslagern

Erstellen Sie ein Konsolen-App (.Net Framework) Projekt mit Namen **E03\_Methoden** und kopieren Sie sich die Main-Methode der vorhergehenden Einheit in die Datei Program.cs.

Im nächsten Schritt lagern wir unsere bisherigen Funktionalitäten und Daten in Attribute und Methoden aus. Da es sich um ein kleines Programm handelt, bleiben wir in unserer Klasse Program. Die Methoden werden später in unserer Main-Methode aufgerufen, dabei könnten Sie auf ein Problemchen stoßen, dessen Lösung Ihnen eigentlich bekannt sein müsste ;-)

- Das Array spielbrett und die Variable für den aktuellen Spieler werden zu privaten Attributen. Die Konstanten der auszugebenden Zeichen setzen wir in die Ausgabemethode.
- Eine öffentliche Methode spielInitialisieren() initialisiert das Array mit 0 und bestimmt wer anfängt. Rufen Sie die Methode an der entsprechenden Stelle der Main-Methode auf, das Programm sollte wie gewohnt laufen.
- Eine öffentliche Methode spielAnzeigen() besitzt lokal die Konstanten der auszugebenden Zeichen. Nach dem Löschen des Bildschirms wird der aktuelle Spielstand wie zuvor ausgegeben. Rufen Sie die Methode an der entsprechenden Stelle der Main-Methode auf, das Programm sollte wie gewohnt laufen.
- Eine öffentliche Methode eingeben() übernimmt die Eingabe und den Spielerwechsel. Sie liefert false, wenn das Spiel angebrochen werden soll. Rufen Sie die Methode an der entsprechenden Stelle der Main-Methode auf, das Programm sollte wie gewohnt laufen.

Damit sollte die „Spielschleife“ Main-Methode sehr übersichtlich geworden sein, sie besteht nur noch aus dem Anzeigen des Spiels und dem Aufruf der Eingabemethode, deren Rückgabewert das Programm beendet.

*Da sich die Funktion gegenüber des vorigen Programms nicht geändert hat, gibt es keine Programmdatei zum ausprobieren ;-)*