

E06	Regeln	erhalten am:

### Einheit 06a: Regeln übernehmen

Erstellen Sie ein neues Projekt in Form einer **Windows Forms-App (.NET Framework)**, mit Namen **E06a\_Regeln**, als Kopie des vorigen Projekts.  
 Details zum Kopieren siehe Einheit 05b...

- a)** Kopieren Sie sich die Methode `spielAuswerten()` aus der Konsolen-Version in Ihr GUI-Programm und denken Sie daran, dass die Methode jetzt nicht mehr statisch sein darf! Testen Sie Ihr Programm, es sollte jetzt ohne Fehler laufen, auch wenn die Methode noch nicht benutzt wird.
- b)** Das Spiel muss nach jedem erfolgten, gültigen Spielzug ausgewertet werden. Deshalb ist der richtige Ort, um die Methode aufzurufen die Behandlungsmethode des `MouseClicked`-Ereignisses des Panels und zwar hinter der Anzeige des Spielstandes. Rufen Sie die Methode auf und weisen Sie den Rückgabewert wieder einer Variablen zu. Je nach Rückgabe lassen Sie eine `MessageBox` erscheinen mit einer Gratulation für den Gewinner oder einem Hinweis auf ein unentschiedenes Spiel. Über den Wert der Rückgabe erkennen Sie auch, wenn das Spiel zu Ende ist. Beenden Sie dann einfach das Programm.

