

# Technisches

## Dark Mode

Der dunkle Fensterrahmen basiert auf dem Code von hier:

<https://stackoverflow.com/questions/57124243/winforms-dark-title-bar-on-windows-10>

## Dynamisches Erzeugen von Controls

Buchstabenfelder, Wertungspins und zugehörige Buttons werden dynamisch erzeugt und entfernt.

## Objektweitergabe

**Form1 caller** wird an grafische Elemente übergeben, die zur Laufzeit erzeugt werden.

- Auf diese Weise verwaltet Form1 die Wortlänge allein.
- So wird auch der Zugriff auf die grafischen Elemente beschränkt: Sie formatieren, entfernen sich selbst und fügen sich selbst zu der Form1 zu.
- Vermutlich heißt das *Dependency Injection*.

## Eigene Schnittstellen

- IMMDispose - verlangt genau eine Art des Entfernens von Spielsteinen.
- ILetters - verlangt eine SetLetters-Methode.

## Komparatoren

- Points werden ähnlich Uhrzeiten miteinander verglichen.  
Derzeit findet der Komparator noch keine Verwendung, kann aber z. B. helfen, gut geratene Wörter hervorzuheben, oder die Spielerfolgstatistik verfeinern.

## Erweiterungsmethoden

- Umrechnung von short über Modulo dient als Wrap-Funktion für die Pin-Reihe (fängt beim dritten Pin eine neue Reihe an) und als Tastaturlayouthilfe.
- Random Picker für String-Arrays: zufälliges Wort aus der Wortliste auswählen.

## Delegaten

- Im Namespace liegt UIFieldChanged. Dieser Delegat reagiert darauf, ob in einem Control an bestimmter Stelle "ein bestimmter Inhalt ist".  
*Inhalt* kann Verschiedenes sein: Beim Label ist es das Text-Property. Beim Panel kann es das gewählte Bild sein.  
Der Aufrufer des Delegaten wird ggf. selbst einen Text ausliefern, der dargestellt werden soll.