Dokumentacja projektu

Wykorzystany język programowania: C#

Aplikacja wykorzystuje NETframework 4.6.1.

Aplikacja wykorzystuje:

|  |
| --- |
| using System.Collections.Generic;  using System.ComponentModel;  using System.Data;  using System.Drawing;  using System.Linq;  using System.Text;  using System.Threading.Tasks;  using System.Windows.Forms; |

Opis funkcji:

MyOnClick\_MouseClick – funkcja ta odpowiada za sprawdzenie czy jesteśmy krzyżykiem czy też kółkiem, jeżeli jednym z tych to po wciśnięciu lewym przyciskiem myszy w odpowiedniej kratce pojawi się krzyżyk bądź tez kółko.

Reset – funkcja sprawdza czy wszystkie kratki są zapełnione, jeżeli tak to gra się resetuje.

ChangePlayer – odpowiada za zmianę ruchu gracza.

EndGame – funkcja odpowiada za wytypowanie zwycięzcy.

Aplikacja jest znaną dla wszystkich grą kółko i krzyżyk wykorzystującą WindowsForms oraz kilka funkcji odpowiadających za działanie aplikacji. Gra polega na ustawieniu przez jednego z dwóch graczy szeregu kółek bądź krzyżyków w odpowiedni sposób. Powoduje to wygranie gry i możliwość rozpoczęcia jej ponownie.