﻿using System;

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;

namespace juegogato

{

public partial class Form1 : Form

{

public string P1, P2, mensaje;

private bool turno = true;

int puntajeP1 = 0, puntajeP2 = 0;

private Ganador \_ganador;

private tie \_tie;

List<Button> botonesLogica = new List<Button>();

public Form1(Ganador ganador)

{

InitializeComponent();

InicializarBotonesTablero(); // Llama al método para inicializar los botones del tablero

if (ganador != null)

{

\_ganador = ganador;

}

}

#region InicializarBotonesTablero

private void InicializarBotonesTablero()

{

// Agrega los botones del tablero a la lista y asigna el evento Click

botonesLogica.Add(btn1);

botonesLogica.Add(btn2);

botonesLogica.Add(btn3);

botonesLogica.Add(btn4);

botonesLogica.Add(btn5);

botonesLogica.Add(btn6);

botonesLogica.Add(btn7);

botonesLogica.Add(btn8);

botonesLogica.Add(btn9);

foreach (Button boton in botonesLogica)

{

boton.Click += BotonesLogica\_Click;

}

}

#endregion

#region ActualizarJugador

private void ActualizarJugador()

{

if (turno)

{

lblTurno.Text = P1 + "'s turn.";

}

else

{

lblTurno.Text = P2 + "'s turn.";

}

}

#endregion

private void BotonesLogica\_Click(object sender, EventArgs e)

{

var button = (Button)sender;

if (button.Text == "") // Verifica si el botón está vacío antes de asignar el texto

{

if (turno)

{

button.Text = "❌";

}

else

{

button.Text = "○";

}

button.Enabled = false;

turno = !turno; // Cambia el turno solo si se ha jugado en este turno

ActualizarJugador();

Resultados();

}

}

#region DeshabilitarBotones

private void DeshabilitarBotones()

{

foreach (Button button in botonesLogica)

{

button.Enabled = false;

}

}

#endregion

#region HabilitarBotones

private void HabilitarBotones()

{

foreach (Button button in botonesLogica)

{

button.Enabled = true;

}

}

#endregion

#region EvaluarGanador

private bool EvaluarGanador()

{

if (btn1.Text == btn2.Text && btn2.Text == btn3.Text && btn1.Text != "")

{

return true;

}

if (btn4.Text == btn5.Text && btn5.Text == btn6.Text && btn4.Text != "")

{

return true;

}

if (btn7.Text == btn8.Text && btn8.Text == btn9.Text && btn7.Text != "")

{

return true;

}

if (btn1.Text == btn4.Text && btn4.Text == btn7.Text && btn1.Text != "")

{

return true;

}

if (btn2.Text == btn5.Text && btn5.Text == btn8.Text && btn2.Text != "")

{

return true;

}

if (btn3.Text == btn6.Text && btn6.Text == btn9.Text && btn3.Text != "")

{

return true;

}

if (btn1.Text == btn5.Text && btn5.Text == btn9.Text && btn1.Text != "")

{

return true;

}

if (btn3.Text == btn5.Text && btn5.Text == btn7.Text && btn3.Text != "")

{

return true;

}

return false;

}

#endregion

#region EsEmpate

private bool EsEmpate()

{

// Verifica si todos los botones están llenos (es decir, tienen un texto)

foreach (Button button in botonesLogica)

{

if (button.Text == "")

{

return false; // Si hay al menos un botón vacío, no hay empate

}

}

return true; // Si no hay botones vacíos, hay un empate

}

#endregion

#region ReiniciarPuntaje

public void ReiniciarPuntaje()

{

puntajeP1 = 0;

puntajeP2 = 0;

lblpuntajeP1.Text = puntajeP1.ToString();

lblpuntajeP2.Text = puntajeP2.ToString();

}

#endregion

public void Resultados()

{

if (EvaluarGanador())

{

DeshabilitarBotones();

if (!turno) // Si evalúa al ganador y turno es falso, significa que P1 ganó

{

string mensaje = P1;

Ganador resultado = new Ganador(this, mensaje);

resultado.Show();

puntajeP1 += 1;

lblpuntajeP1.Text = puntajeP1.ToString();

}

else // De lo contrario, P2 ganó

{

string mensaje = P2;

Ganador resultado = new Ganador(this, mensaje);

resultado.Show();

puntajeP2 += 1;

lblpuntajeP2.Text = puntajeP2.ToString();

}

}

else if (EsEmpate()) // Verifica si hay un empate

{

tie empate = new tie(this);

empate.Show();

}

}

private void Form1\_Load(object sender, EventArgs e)

{

puntajeP1 = 0;

lblpuntajeP1.Text = puntajeP1.ToString();

puntajeP2 = 0;

lblpuntajeP2.Text = puntajeP2.ToString();

//lbl.Visible = false;

lblTurno.Text = P1 + "'s turn.";

lblP1.Text = P1 + ":";

lblP2.Text = P2 + ":";

}

public void continuar()

{

btn1.Text = ""; btn2.Text = ""; btn3.Text = "";

btn4.Text = ""; btn5.Text = ""; btn6.Text = "";

btn7.Text = ""; btn8.Text = ""; btn9.Text = "";

HabilitarBotones();

}

private void lblWinner\_Click(object sender, EventArgs e)

{

}

private void lblTurno\_Click(object sender, EventArgs e)

{

}

private void button10\_Click(object sender, EventArgs e)

{

}

private void config\_Click(object sender, EventArgs e)

{

config form2 = new config(this);

form2.Show();

}

}

}