



-System.Windows.Markup.IComponentConnector.Connect(connectionId: int, target: object): void

_contentLoaded: bool

Controller_Spiel
(from TicTacWPF)

-Spielfeld: ISpielfeld
-Spieler: ISpieler[[*]
-Spielregeln: ISpielregeln
-Spieleranzahl: int = 2
-AnDerReihe: int = 0

-max_id: int -row: int -col: int

-win: int -generate_Stein_ID: int = 0

«constructor»+Controller_Spiel()
«constructor»+Controller_Spiel()
«constructor»+Controller_Spiel()
+neuesSpiel(): void

+pressedButton(row: int, col: int): void -gewonnenesSpiel(Spieler: ISpieler): void