

Events & Delegates

1. Delegate im Namespace deklarieren:

```
// Delegate für Ereignis  
public delegate void ChangeEventHandler();
```

2. Event in der Klasse definieren:

```
// event declaration:  
public event ChangeEventHandler ConcertChanged;
```

3. Event auslösen

```
if (ConcertChanged != null) // gibt es abonnenten für das Ereignis?  
    ConcertChanged();      // Ereignis auslösen
```

4. Ereignis eine Methode zuweisen (Abonnieren)

```
// Ereignis abonnieren  
c.ConcertChanged += SaveData;
```