

Componentes del Formulario

1. Controles de Etiqueta (Label)

```
private Label lblTiempo;  
private Label lblNumeroJugadores;  
private Label lblTurnoJugador;
```

- **lblTiempo**: Este label se usa para mostrar el tiempo que transcurre y el tiempo restante del juego
- **lblNumeroJugadores**: Este label muestra los jugadores que están participando en el juego
- **lblTurnoJugador**: Este label indica el turno del jugador que le toca el momento

2. Controles de Caja de Texto (TextBox)

```
private TextBox txtColumna;
```

- **txtColumna**: Este campo se encarga de permitir la jugada que quiere hacer el jugador, ósea permite elegir el campo donde se hará la jugada

3. Panel (Panel)

```
private Panel panel1;
```

- **panel1**: En esta parte se dibuja el tablero del juego, además tiene asociado un Paint que ayuda a dibujar el tablero y las piezas.

4. Controles de Botón (Button)

```
private Button BtnJugar;  
private Button button1;  
private Button btnRestart;
```

- **BtnJugar:** este botón sirve para iniciar y reanudar el juego cuando el jugador da click en el botón.
- **button1:** Este botón tiene un texto que dice "Listen Something". Este sugiere que podría reproducir sonido o hacer alguna acción.
- **btnRestart:** Permite reiniciar el juego cuando se hace clic en el botón y el juego se pone con la configuración inicial.

5. Cuadro de Imagen (PictureBox)

```
private PictureBox pictureBox1;
```

- **pictureBox1:** Muestra una imagen de fondo para el formulario.

Métodos y Eventos

Dispose

```
protected override void Dispose(bool disposing)
{
    if (disposing && (components != null))
    {
        components.Dispose();
    }
    base.Dispose(disposing);
}
```

- **Propósito:** Limpia y libera los recursos que se utiliza en el formulario.

InitializeComponent

```
private void InitializeComponent()
{
    // Código para inicializar y configurar todos los controles del formulario
}
```

- **Propósito:** Configura los controles y establece sus propiedades. Además se define el tamaño, la ubicación, el texto y los eventos de los controles.

Ejemplo:

```
lblTiempo.AutoSize = true;  
lblTiempo.Location = new Point(41, 44);  
lblTiempo.Name = "lblTiempo";  
lblTiempo.Size = new Size(45, 20);  
lblTiempo.TabIndex = 0;  
lblTiempo.Text = "Time:";
```

En este lbltiempo se configura para que el texto sea Time, y se ponga en la posición (41, 44) del formulario.

Eventos de Controles

```
BtnJugar.Click += BtnJugar_Click;  
button1.Click += button1_Click;  
btnRestart.Click += btnRestart_Click;  
panel1.Paint += panel1_Paint;
```

- **BtnJugar_Click:** Tiene el evento "Play". Este método contiene la lógica para iniciar el juego.
- **button1_Click:** La función específica depende de lo que se implementa en este método.
- **btnRestart_Click:** Tiene el evento "Restart". Este contiene la lógica para reiniciar el juego.
- **panel1_Paint:** Este contiene el evento de pintura del panel ósea este dibuja el estado del juego.

Configuración del Formulario

El formulario está configurado con varias propiedades importantes, como el tamaño y el ícono:

```
AutoScaleDimensions = new.SizeF(8F, 20F);
AutoScaleMode = AutoScaleMode.Font;
ClientSize = new.Size(1076, 721);
Icon = (Icon)resources.GetObject("$this.Icon");
Name = "Form1";
Text = "4 En Línea";
```

- **AutoScaleDimensions:** Define la escala automática del formulario
- **ClientSize:** indica el tamaño del área del formulario.
- **Icon:** Da un ícono al formulario, que se muestra en la barra de título de la ventana.
- **Text:** Indica el texto que se ve en la barra del título del formulario.

Resumen

Este código configura la aplicación de juego utilizando Windows Forms. También define los controles los cuales son: etiquetas, caja de texto, panel, botones, y un cuadro de imagen, También establece sus propiedades, también asocia eventos que manejan las interacciones. La configuración del formulario también incluye detalles visuales como el tamaño, el ícono y el fondo.