

C:\Users\Error\Desktop\JavaC#Difference\C#\Zeichen.txt

```
1 using System;
2 using System.Collections.Generic;
3 using System.Text;
4
5 //falls neues zeichen hinzugefügt wird, muss GameManager.Evaluierung() angepasst werden.
6 public enum Zeichen
7 {
8     Schere,
9     Stein,
10    Papier
11 }
```

C:\Users\Error\AppData\Local\Temp___14C1.tmp

```
1 //falls neues zeichen hinzugefügt wird, muss GameManager.Evaluierung() angepasst werden.  
2 public enum Zeichen  
3 {  
4     Schere,  
5     Stein,  
6     Papier  
7 }
```