**Player.cs**

סוג:

* Class

מטרה:

* איגוד נתוני השחקן (צבע ומצב) לכדי אובייקט יחיד.

בנאי:

public Player(ePlayerColor i\_PlayerColor, ePlayerMode i\_PlayerMode)

* מאתחל את המשתנים במחלקה לארגומנטים שהתקבלו

מתודות:

* public override string ToString()
  + דריסה של מתודת "ToString", יחזיר את הסטרינג הבא במקום:  
    string.Format("{0} {1}", this.PlayerColor, this.PlayerMode)
* public ePlayerMode PlayerMode
  + Property המשמש לאחזור והשמת ערך מסוג ePlayerMode למשתנה PlayerMode
* public ePlayerColor PlayerColor
  + Property המשמש לאחזור והשמת ערך מסוג ePlayerColor למשתנה PlayerColor