1. **I programmet ditt / appen din, hvordan interagerer klassene dine?**

Se klassediagram som viser interaksjonen mellom klassene.

1. **Hvilke typer assiosjoner finnes mellom klassene i appen din?**

Jeg har prøvd å skape en assosiasjon mellom IntroductionController og GameController. Jeg tenkte at hvis noen skrev navnet sitt i introduksjonsvinduet, så kunne det overføres til GameControlleren.

Det fikk jeg dessverre ikke til.

1. **Hva er rollen til controller-klassen? Hva skiller den ifra de andre klassene i appen?**

Jeg har to controller klasser, en til introduksjonsvinduet og en til spillvinduet. IntroductionController åpner nytt spillbrett og forlater spillet.

GameController legger til tegn til knappene og teller opp hvem som har vunnet.

1. **Hvordan knytter man controller-klassen sammen med GUI-objekter?**

Jeg har gitt alle knappene en IDen. Gjennom denne IDen så blir de tilegnet ulike operasjoner.

*IntroductionWindow*:

newGame og exit er to knapper som åpner nytt vindu eller skrur av spillet.

*GameWindow*

Der har jeg opprettet ni spillknapper, som har blitt plassert i en liste. Alle knappene har samme handling, at de enten viser X eller O når de trykkes på.

Har også opprettet en label som heter counter. Denne teller antall klikk i tillegg til at den viser hvem som har vunnet når en av spillerne vinner.

Jeg har prøvd å overføre et navn fra introductionWindow til GameWindow, men fikk dessverre ikke til dette.