



Az ablak méretei `Height="700"` `MinHeight="700"` `Width="700"` `MinWidth="700"`

Az ablak háttere `Background="#222222"` `BorderBrush="White"` `BorderThickness="5"`

Az ablakban rögzítsük a default szöveg formázást: `FontFamily="Lucida Console"`
`Foreground="White"`

cím `FontFamily="Gill Sans MT"` `FontSize="30"`

Grid: `Width="300"` `Height="300"` `Name="palya"` `Margin="50"`

Mező háttere:

#2D2D2D	#383838	Green	Red

Gomb szegélye `Cursor="Hand"` `Background="#222222"` `BorderBrush="Gray"`
`BorderThickness="2"` `CornerRadius="5"` `Width="100"` `Padding="10"`

Gomb szövege `FontFamily="Gill Sans MT"` `FontSize="20"`

Haladási sorrend

- nézet felépítése
- az szükséges elemek elnevezése: `Name="palya"` `Name="ujJatek"`
- az szükséges események kirendelése: `MouseEnter`, `MouseLeave`, `MouseUp`, `click`
- `MouseEnter`, `MouseLeave` elkészítése
- Játékos lépésének elkészítése → játék végének ellenőrzése
- Gép lépési logika megírása → Játék végének ellenőrzése
- Játék vége logika megírása → `Gyozott("X", Brushes.Green) || Gyozott("O", Brushes.Red) || szabadMezok.Count == 0;`
- `Gyozott` metódus logika megírása

0	1	2
3	4	5
6	7	8

- Új játék gomb kattintási eseményének megírása