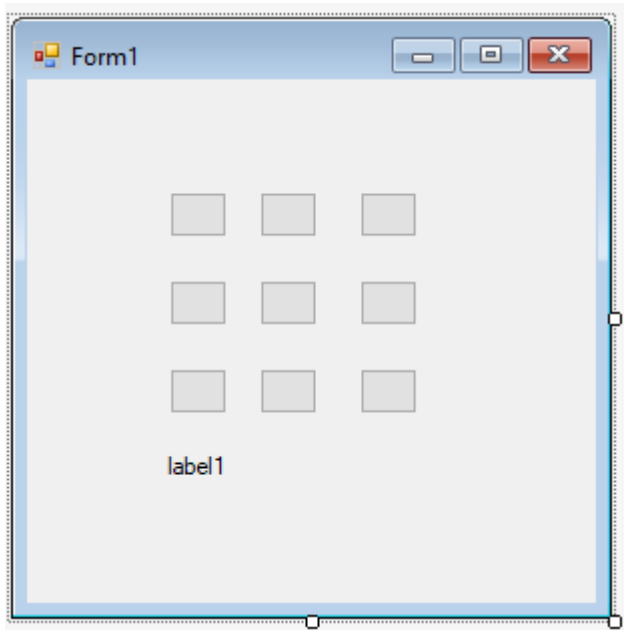


1A win ktyds og bolle



```
using System;
using System.Collections.Generic;
using System.ComponentModel;
using System.Data;
using System.Drawing;
using System.Linq;
using System.Text;
using System.Threading.Tasks;
using System.Windows.Forms;

namespace _1A_win_tictactoe
{
    public partial class Form1 : Form
    {
        int[] tal = new int[10];           // array dannes
        bool spiller1 = true;           // bool spiller1 / spiller2
        public Form1()
        {
            InitializeComponent();       // Form1 dannes
            for (int a = 0; a < 10; a++) // array initialiseres med 0
                tal[a] = 0;
            label1.Text = "Spiller1";    // label 1 viser Spiller 1
        }

        private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            // button 1
            if (button1.Text == "")
            {
                if (spiller1)           // hvis spiller 1
                {
                    button1.Text = "X"; // X printes i button1
                    spiller1 = false;   // skift spiller
                    tal[1] += 1;         // talrække 1 adderes med 1
                    tal[4] += 1;         // talrække 4 adderes med 1
                }
            }
        }
    }
}
```

```

        tal[7] += 1;           // talrække 7 adderes med 1
    }
    else                       // hvis spiller 2
    {
        button1.Text = "0"; // 0 printes i button1
        spiller1 = true;    // skift spiller
        tal[1] += 4;        // talrække 1 adderes med 4
        tal[4] += 4;        // talrække 4 adderes med 4
        tal[7] += 4;        // talrække 7 adderes med 4
    }
    test();                  // test om der er en vinder
}
}

```

```

private void button2_Click(object sender, EventArgs e)
{
    //2
    if (button2.Text == "")
    {
        if (spiller1)
        {
            button2.Text = "X";
            spiller1 = false;
            tal[2] += 1;
            tal[4] += 1;
        }
        else
        {
            button2.Text = "0";
            spiller1 = true;
            tal[2] += 4;
            tal[4] += 4;
        }
        test();
    }
}

```

```

private void button3_Click(object sender, EventArgs e)
{
    //3
    if (button3.Text == "")
    {
        if (spiller1)
        {
            button3.Text = "X";
            spiller1 = false;
            tal[3] += 1;
            tal[4] += 1;
            tal[8] += 1;
        }
        else
        {
            button3.Text = "0";
            spiller1 = true;
            tal[3] += 4;
            tal[4] += 4;
            tal[8] += 4;
        }
        test();
    }
}

```

```

}

private void button4_Click(object sender, EventArgs e)
{
    //4
    {
        if (spiller1)
        {
            button4.Text = "X";
            spiller1 = false;
            tal[1] += 1;
            tal[5] += 1;
        }
        else
        {
            button4.Text = "0";
            spiller1 = true;
            tal[1] += 4;
            tal[5] += 4;
        }
        test();
    }
}

```

```

private void button5_Click(object sender, EventArgs e)
{
    //5
    if (button5.Text == "")
    {
        if (spiller1)
        {
            button5.Text = "X";
            spiller1 = false;
            tal[5] += 1;
            tal[7] += 1;
            tal[8] += 1;
        }
        else
        {
            button5.Text = "0";
            spiller1 = true;
            tal[5] += 4;
            tal[7] += 4;
            tal[8] += 4;
        }
        test();
    }
}

```

```

private void button6_Click(object sender, EventArgs e)
{
    //6
    if (button6.Text == "")
    {
        if (spiller1)
        {
            button6.Text = "X";
            spiller1 = false;

```

```

        tal[3] += 1;
        tal[5] += 1;
    }
    else
    {
        button6.Text = "0";
        spiller1 = true;
        tal[3] += 4;
        tal[5] += 4;
    }
    test();
}
}

```

```

private void button7_Click(object sender, EventArgs e)
{
    //7
    if (button7.Text == "")
    {
        if (spiller1)
        {
            button7.Text = "X";
            spiller1 = false;
            tal[1] += 1;
            tal[6] += 1;
            tal[8] += 1;
        }
        else
        {
            button7.Text = "0";
            spiller1 = true;
            tal[1] += 4;
            tal[6] += 4;
            tal[8] += 4;
        }
        test();
    }
}

```

```

private void button8_Click(object sender, EventArgs e)
{
    //8
    if (button8.Text == "")
    {
        if (spiller1)
        {
            button8.Text = "X";
            spiller1 = false;
            tal[2] += 1;
            tal[6] += 1;
        }
        else
        {
            button8.Text = "0";
            spiller1 = true;
            tal[2] += 4;
            tal[6] += 4;
        }
        test();
    }
}

```

```
}  
}
```

```
private void button9_Click(object sender, EventArgs e)  
{
```

```
    //9  
    if (button9.Text == "")  
    {  
        if (spiller1)  
        {  
            button9.Text = "X";  
            spiller1 = false;  
            tal[3] += 1;  
            tal[6] += 1;  
            tal[7] += 1;  
        }  
        else  
        {  
            button9.Text = "0";  
            spiller1 = true;  
            tal[3] += 4;  
            tal[6] += 4;  
            tal[7] += 4;  
        }  
        test();  
    }  
}
```

```
private void test()  
{
```

```
    // test om der er en vinder  
    if (spiller1 == true)  
        label1.Text = "Spiller1"; // label 1 viser spilleren  
    else  
        label1.Text = "Spiller2";  
    tal[9]++; // her tælles hvor mange tegn der  
             // er sat  
    for (int a = 1; a < 9; a++) // test om der er tre tegn i række  
    {  
        if (tal[a] == 3)  
            MessageBox.Show("Spiller 1 vinder");  
        if (tal[a] == 12)  
            MessageBox.Show("Spiller 2 vinder");  
    }  
    if (tal[9] == 9)  
        MessageBox.Show("ingen vinder");  
}
```

```
    }  
}
```

```
}
```