

# Eigenen Event erstellen

Ein Event oder deutsch Ereignis ist immer an einen Delegetentypen gebunden, welcher wiederum eine bestimmte Signatur von (Rückgabewert + Parameter).

Ungefähr, stellt es dieses Muster da:

Zuerst brauchen wir einen delegaten. Jetzt stellt sich die Frage, die Methoden, auf die der Delegat später verweist, wie soll die aussehen? soll sie einen Rückgabewert haben? Soll irgend ein Wert an die Methode übergeben werden? Ja? Dann brauchen wir Parameter. Um das noch ein wenig verständlicher zu machen, wenn wir eine for-Schleife haben und wollen, dass das Event nach jedem Schleifendurchgang immer abgefeuert wird, und uns den Wert liefert. Dann würden wir einen Delegaten mit einem Parameter vom Typ int z.B. machen.

```
[crayon-6767913a52fbe159094903/]
```

Dann braucht man das Event an sich. Dieser muss vom Typ des Delegaten sein.

```
[crayon-6767913a52fc4643469691/]
```

Jetzt muss gesagt werden, wann das Event abgefeuert werden muss. Und, wichtig, wir haben dem Delegaten einen Parameter (int a) angegeben. Dieser Parameter muss nun durch das Event gefüllt werden. Das machen wir, indem wir

```
[crayon-6767913a52fc6717717289/]
```

Jetzt wird bei jedem Schleifendurchgang das Event abgefeuert.

Ok, das war unsere Quell klasse.

Jetzt erstellen wir ein Objekt dieser Klasse und weisen dem Event eine Methode zu, die ausgeführt werden soll, sobald das

Event abgefeuert wird. Die Methode muss die selbe Signatur haben wie unser Delegat. Zum Schluss müssen wir die Methode in der Quell klasse ausführen und das Event wird abgefeuert und führt ebenso die Methode mit dem Parameter aus, die wir in der Ziel Methode eingegeben haben.

[crayon-6767913a52fc8783793007/]

[crayon-6767913a52fc9638849264/]

Download Beispielprojekt Eigener Event