

# Objektno orijentisano projektovanje

## V laboratorijska vežba

### Cilj vežbe:

Kreiranje windows form aplikacije. Dodavanje kontrola na formi, podešavanje razmeštaja i postavljanje svojstava za dodate kontrole na formi. Obrada događaja koje kontrole hvataju. Dodavanje menija i stavke u meniju realizovati upotrebom kontrole MenuStrip iz panela Toolbox. Upotreba tajmera. Serijalizacija i deserijalizacija.

### Zadatak:

1. Razviti igricu *Minesweeper*.



2. Podrazumevana veličina polja nakon prvog pokretanja aplikacije je 9x9.
3. Podrazumevani broj mina nakon prvog pokretanja aplikacije je 10.
4. Korisnik može da konfiguriše veličinu matrice (polja sa minama) koja po dimenzijama nije manja od podrazumevane veličine 9x9 i koja ima minimalno 10 mina.
5. Ubaciti tajmer koji meri vreme od trenutka kada se stratuje igrica pa do kraja tekuće igre.
6. Kada se pokrene nova igra vreme se restartuje i kreće od nule.
7. Obezbediti opciju za završetak igre. U tom trenutku igra se prekida i prikazuju se sva neotvorena polja.
8. Obezbediti administratorski deo za konfigurisanje table.
9. Konfiguraciju sa postavljenim minama i oznakama čuvati u XML fajl.
10. Obezbediti da postoji mogućnost čuvanja trenutnog stanja igrice u XML fajl.
11. Klase sa podacima i funkcijama razdvojiti u posebne projekte.

Napomena: Pogledati igricu *Minesweeper* koja je dostupna u MS Windows-u