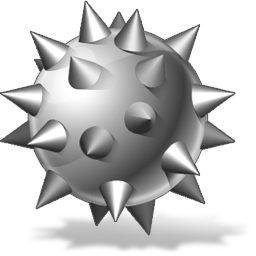
**Minesweeper**

1. Uitleg over het spel

Minesweeper is een spel waarbij de speler mijnen moet opruimen, of in ieder geval achter de locaties van de mijnen moet zien te komen. Doel is daarom ook om het spelbord volledig zichtbaar te maken zonder op bommen te klikken.

1. Spelregels

Bij Minesweeper begint de speler met een bord met een behoorlijk aantal ongeidentificeerde tegels. Elke tegel kan opgeruimd worden. Er zijn hierbij twee opties: onder de tegel ligt een mijn, of onder de tegel ligt geen mijn. In het eerste geval ontploft de bom en verliest de speler. In het tweede geval wordt een getal getoond met het aantal bommen onder de (in de meeste gevallen acht) aangrenzende tegels. De speler wint op het moment dat alle tegels waar *geen* bom onder ligt opgeruimd zijn.

1. Toelichting bij code waar nodig

Zie code. Over het algemeen geven de naam een compacte en duidelijke beschrijving van datgene dat er binnen de functie gebeurt.

1. Verantwoording van keuzes
2. *Flaggen* van tegels, om aan te geven waar de speler denkt dat een bom ligt, wordt middels javascript en jQuery afgevangen, omdat een right-mouse event anders niet goed af te vangen is.
3. De timer is een afkomstig van een al eens gemaakt practicum. Da’s pas echt hergebruik van code.
4. Wat mag de docent vooral niet over het hoofd zien bij de beoordeling?
5. *winner?* en *loser?* zijn volgens ons nette functies.
6. Zodra de gebruiker op een tegel zonder aangrenzende bommen klikt, dan wordt de omgeving ook direct opgeruimd. Dat was behoorlijk lastige functionaliteit om te bouwen.
7. De ultra-moderne animated explosie-GIF op het moment dat de speler op een bom klikt.
8. Github-link:

<https://github.com/BartGoes/clojure-minesweeper>