扫雷

游戏功能列表：

1. 开始游戏（要能显示时间、所剩雷数(总雷数-已标记的雷数)）

所剩雷数等于0时，不能再标记雷。

2. 游戏开始前，设置难度（根据棋盘大小）。

* 大、16\*30 、99颗雷
* 中、16\*16 、40颗雷
* 小 、 9\*9 、10 颗雷
* 自定义 、（9-24）\*（9-30）、 （10-668）颗雷

3. 游戏操作

* 左击小方块
  + 点开
  + 如果点开雷，游戏失败。
* 右击小方块
  + 第一下 标记 雷
  + 第二下 取消标记
  + 如果正确标记完所有的雷，游戏胜利。
* 双击左键点击小方块
  + 当该点得数字等于周围已标记的雷数，自动点开周围剩余非标记方块。如果标记错误，则会导致点到雷输掉游戏。

4. 显示大、中、小和自定义棋局的历史胜率（胜场数/总场数）

5. 可以联机对战，对战双方在同一个棋盘类同时游戏。

胜负条件：

a. 点爆雷者算输。

b. 标错雷者算输。

c. 雷被扫完，谁扫的雷多，谁赢。

界面要求

a. 网络操作时，需要通过不同颜色区别双方标出的雷。

b. 需要显示各自扫出的雷数。

BUG:

1. 两个游戏一起注册服务器时会因端口被占用而抛错
2. 一个游戏先注册服务器然后注册客户端会因为部分变量没有声明就进行关闭而报空指针异常