

21b

Реализовать стандартный калькулятор с кнопками. Должны поддерживаться операции +, -, *, / для вещественных чисел.

Задачи по саперу:**22a**

Реализовать открытие полей без мин (при попадании в область, вокруг которой нет ни одной мины, она должна открываться целиком).

22b

Переделать код с использованием только `MouseListener` (без `ActionListener`).

22c

Запретить изменять открытые клетки правой кнопкой мыши.

23b

При попадании на бомбу отобразить все ячейки, содержащие бомбы, сделать все кнопки ненажимаемыми, вывести сообщение «Game over».

При разгадывании поля целиком вывести сообщение «Congratulations!».

В случае обоих сообщений при нажатии на кнопку ОК начать игру заново (перегенерировать бомбы, очистить кнопки)

23c

При попадании на бомбу отобразить все ячейки, содержащие бомбы, сделать все кнопки ненажимаемыми, вывести сообщение «Game over».

Задача 23c автоматически засчитывается при решении задачи 23b.

ПО СЕМЕСТРОВКЕ 1:**sem19**

Хэширование (включая формально, чтобы не забыть)

ПО СЕМЕСТРОВКЕ 2:**game02**

Спроектировать интерфейс вашей игры с помощью `swing`. Рекомендую использовать графический конструктор (если ваш интерфейс не предполагает генерации). Результат этой задачи – `java`-файл, запускающий `JFrame`, отображающий графическое окно для клиента вашей игры.

game03

Реализовать функционал вашей игры (можно без интерфейса, без GUI, без потоков). Т.е. важно определить – что отправляется, что принимается и как происходит обработка принимаемых данных. Результат задачи – файл `Client.java`, содержащий описанный функционал (хотя бы примерно).