Campo Minado

Descrição:

Um jogo que possui um grid de tamanho variável, de tamanhos 9x9,11x11 ou 13x13, escolhido no menu. O grid possui minas, que fazem o jogo acabar antes de desbloquear todos os campos, e campos em branco, que possui um número interno que representa o número de minas em volta em um campo de 3x3 dele. Para abrir um espaço, precisa digitar uma letra, representando a coluna, e um número, representando a linha. O jogo possui alguns contadores, um contador de jogos jogados, um contador para vitória em cada tamanho de mapa, e um contador de minas explodidas, todos mostrados no menu. Também guarda os dados de cada pessoa em um arquivo com o nome da pessoa, guardando cada contador diferente. Para entrar, ao iniciar o jogo, ele irá pedir o nome da pessoa para entrar no arquivo e passar os dados.

Lista de Substantivos e Verbos

Substantivos	Atribuição
Universo	Classe
Campo em Branco	Classe
Mina	Classe
Grid	Classe
Banco de dados	Classe
Contadores	Atributo
Nome do Arquivo	Atributo
Espaço (pode ou não conter mina)	Classe
Dados do banco	Atributo
Menu	Classe
Nome da Pessoa	Atributo

Verbos	Atribuição
Criar Partida	Membro
Abrir Espaço	Membro

Guardar Dados	Membro
Pegar Dados	Membro
Estourar Mina	Membro
Modificar Contador	Membro

Diagrama de Classes

Universo

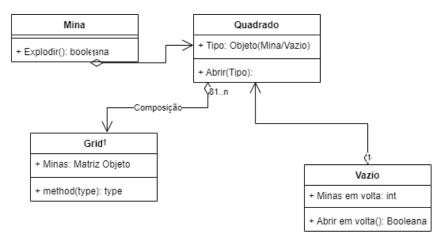
- + Tamanho: inteiro
- + Qtd de minas: inteiro
- + Mina aberta: booleana
- + Abrir(x,y): booleana
- + Criar mundo(Tamanho, Qtd de minas)

Jogador

- + Nome: string + Recorde 9x9: int
- + Recorde 11x11: int
- + Recorde 13x13: int
- + Jogos jogados: int + Minas estouradas: int
- + Mostrar Dados(Nome, Recorde 9x9, Recorde 11x11, Recorde 13x13, Jogos jogados, Minas estouradas): Vazio

Menu

+ method(type): type



Banco de dados

- + Nome do jogador: string
- + Recorde 9x9: int
- + Recorde 11x11: int
- + Recorde 13x13: int
- + Jogos jogados: int + Minas Estouradas: int
- + Salvar dados(nome): json
- + Carregar dados(nome):
- json