

1ADSA - Algoritmos 2023/1

[Página inicial](#) / [Meus cursos](#) / [1ADSA - Algoritmos 2023/1](#) / [Aula 31/05/2023 - Dinâmica em grupos](#) / [Enunciado](#)

Enunciado

Campo Minado

Bomba:

https://www.flaticon.com/free-icon/bomb_2998220

Quadrado vazio:

https://www.flaticon.com/free-icon/stop_545666?term=square&page=1&position=1&origin=search&related_id=545666

Interrogação:

<https://iconmonstr.com/help-1-svg/>

Crie um programa que reproduza uma versão simplificada do famoso jogo "Campo Minado".

a) A tela inicial do programa deve ser como esta:

Campo minado SPTECH

Tipo de campo:

Minas: ?

Explosões: 0

Pontos: 0

b) Após clicar em "Novo jogo", um novo campo minado é criado, para cada bloco poderá ou não haver uma mina. Se o usuário tiver extrema sorte, **pode não ter apenas 1 mina**, agora se ele for de extremo azar, pode ter mina em todos os blocos.

O tamanho do campo será determinar pela combobox "Tipo de campo", podendo ser de até 6x6;

A tela ficará como esta:

Campo minado SPTECH

Tipo de campo:

Minas: 3

Explosões: 0

Pontos: 0



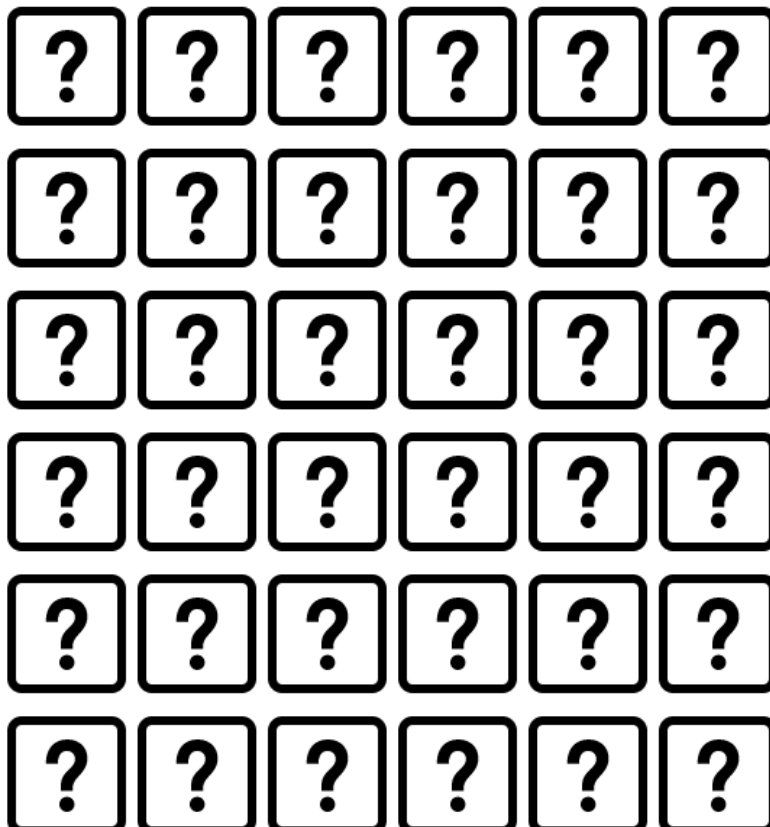
Campo minado SPTECH

Tipo de campo:

Minas: 28

Explosões: 0

Pontos: 0



c) Após clicar em algum dos blocos, pode surgir um campo minado ou um bloco "vazio". Se o usuário clicar num bloco "vazio", ganha 100 pontos. Se topar numa mina, não ganha pontos e toma uma explosão. Veja exemplos nas figuras a seguir:

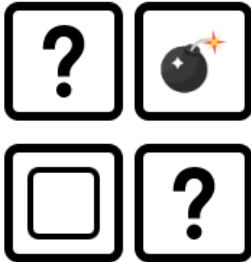
Campo minado SPTECH

Tipo de campo:

Minas: 2

Explosões: 1

Pontos: 100



d) Se um bloco for clicado mais de uma vez deverá aparecer um alerta conforme abaixo:

Campo minado

Essa página diz

Você já clicou nesse bloco !

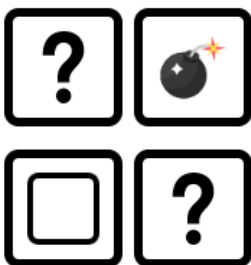
OK

Tipo de campo:

Minas: 2

Explosões: 1

Pontos: 100



e) Quando todos os blocos **sem mina** forem encontrados, emitir o alerta "Parabéns, você ganhou o jogo !".

◀ [Lista de vetores com Math.random](#)

Seguir para...

AC3 ▶