Техническое задание

1. Название работы: игра Сапер
2. Язык: Java
3. Игра подразумевает наличие поля, изначального закрытого. При нажатии левой кнопкой мыши одна клетка открывается (Very Good), либо происходит подрыв на бомбе (You Lose). Нужно открыть все клетки и пометить бомбы флагом нажатием правой кнопки мыши. Можно перезапускать игру нажатием на среднюю кнопку мыши. Также в меню можно менять размеры поля (максимум 10) и количество бомб.
4. Выполнили Д.Волынцев и С.Случевский – классы пополам
5. Написаны классы:

Bomb – расположение бомбы, их количество и различные ограничения для расположения цифр вокруг

Flag – различные условия и проверки для клеток без бомб и флагов

Coord – координаты клеток, проверка координат

Ranges – также работа с размерами, получение координат

Matrix – работа с матрицей координат

само приложение App – создает окно, приветственные надписи, надписи в процессе игры, установка назначения клавиш, создание кнопок для ввода данных и установки размеров и количества бомб, портирование необходимых картинок для каждой ситуации

1. Библиотеки Swing, awt – для элементов интерфейса и отображения