

MINISTERUL EDUCAȚIEI NAȚIONALE



UNIVERSITATEA TEHNICĂ

DIN CLUJ-NAPOCA

Proiect Minesweeper

Profesor coordonator: Armand Ariel Miculas

Student : Șevera Fedor

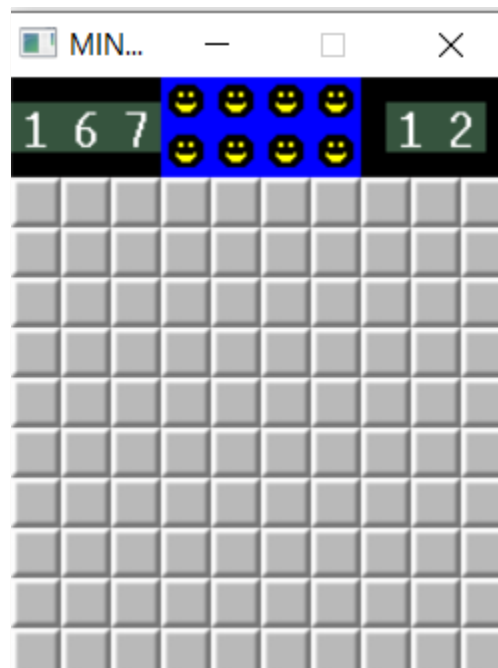
Seria: B

Grupa: 302110

1. Cerinta proiectului:

Implementați jocul Minesweeper. Pozițiile minelor se vor genera random, Atunci când utilizatorul dă click pe o celulă, dacă se nimerește o mină va apărea mesajul GAME OVER. Dacă nu, se va afișa numărul de celule adiacente care conțin mine. Pentru 10 puncte, cât timp celulele adiacente conțin 0 mine, se va afișa și pentru acestea. Atunci când sunt descoperite toate celulele fără mine, se va afișa un mesaj de succes.

Prefata jocului:



Detalii despre joc:

- în stânga sus avem afișarea timpului în secunde
- în dreapta sus avem afișarea numărului de bombe

- in mijloc se află acest “buton” care are rolul de a reseta jocul.

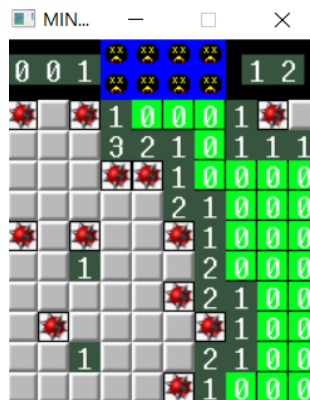
-



- adică timpul se va reseta la 0, bombele își vor schimba poziția .
- la apăsarea unui pătrățel gri, se va afișa 0 dacă nu se afla nicio bomba la vecinii săi



- iar daca la vecinii săi se află bombe ,se va afisa numarul de bombe vecine, dupa cum se vede si mai sus.
- Dacă la pătrățelul apasat se află o bombă ,jocul s-a terminat fără succes. Se vor afișa toate bombele și in același timp , timpul se va opri iar butonul din mijloc își va schimba prefața într-un emoji trist.



- La terminarea jocului cu succes se va afisa mesajul “FELICITĂRI”.



- Pentru schimbarea numărului de bombe, se schimbă valoarea constantei "number_of_bombs", care se află la date.in.