主函数：游戏设置

操作输入函数

操作判断函数

绘图函数：

类：

（一个二维数组）

方格类：

成员：是否有雷；身边的雷数；是否被扫描，是否被插旗

操作：插旗；点击；

算法： 扫描算法

雷的生成

雷数的生成

绘图算法；

文件结构：main.cpp游戏设置

Input.cpp: 操作输入函数 操作判断函数

Input.h

Draw.c .h绘图函数：绘图算法；

Include.h:总头

myclass.h类定义等定义

game.h游戏算法，函数等