Dokumentacja dodatkowych funkcji gry Saper

Klasa MinesweeperBoard:

Do klasy MinesweeperBoard zostały dodane takie funkcje jak:

* isInBounds – sprawdza, czy wybrane pole mieści się w zakresie planszy.
* recurence – odpowiada za wielokrotne odkrywanie się pól, gdy trafimy na pole wokół którego nie ma żadnych bomb.
* moveBomb – odpowiada za przemieszczenie bomby w przypadku, gdy w pierwszym ruchu wybierzemy pole na którym została wygenerowana bomba
* placeBombs – zadaniem funkcji jest wylosowanie współrzędnych bomb na planszy (ilość bomb zależna od wybranego trybu)

W niektórych funkcjach podstawowych tej klasy zostały wprowadzone dodatkowe zmiany. Na przykład funkcja revealField została zmodyfikowana w ten sposób, aby po pierwszym ruchu odkryło się więcej niż jedno pole (czyli zastosowanie rekurencji). W funkcji toggleFlag został dodany licznik umieszczonych flag i warunek, że flaga może zostać postawiona tylko wtedy, gdy ich liczba na planszy nie przekracza liczby bomb w danym trybie gry.

Klasa MSBSFMLView:

W klasie MSBSFMLView został dodany licznik flag dostępnych do postawienia, funkcja odpowiadająca za wyświetlenie wszystkich min po przegranej rozgrywce, oraz napis przegranej i wygranej.