## 中期大作业

### 问题描述

模拟扫雷，在已有代码基础上重构

### 总体设计

建立基础的界面图形对象类Graph与功能类MineSweeper，通过对鼠标组合的判断执行相应操作。划分窗口不同的功能区从而实现完整的窗口交互功能

### 算法思想

模拟，无

### 问题与解决方法

上手时对easyX的图像句柄的交互逻辑不理解，后类比matlab的图像句柄的实现方法理解。

### 算法分析

演示效果见视频，因为在切换不同难度时窗口大小需重新刷新而新建了窗口句柄导致原先录制失效。

### 本题小结

1. 与系统级句柄交互时有许多细节需要注意。
2. 改进在切换“初级”“中级”“高级”时窗口的刷新方式。(但也有easyX与windows交互方式的限制原因)
3. 目前地雷的刷新方法是先构造再开始游戏，所以会出现第一步踩雷的情况。进一步可探索先交互再构造的方案。