Міністерство освіти і науки України

Донецький національний університет імені Василя Стуса

Факультет інформаційних та прикладних технологій

**ЗВІТ**

**з дисципліни «Технології Програмування»**

Творчє Завдання

Виконав студент 2 курсу

Групи Б21\_Д/121\_1\_Б

Колібабчук Д. І.

Перевірив:

Антонов Ю.С.

Правила Гри

Гравець відкриває комірки, намагаючись не відкрити комірку з міною. Відкривши комірку з міною, він програє. Якщо під відкритим осередком міни немає, то в ній з'являється число, що показує, скільки осередків, що є сусідами з щойно відкритою, «заміновано» (у кожному варіанті гри сусідство визначається по-своєму); використовуючи ці числа, гравець намагається розрахувати розташування мін, проте іноді навіть у середині і наприкінці гри деякі осередки все ж таки доводиться відкривати навмання. Якщо під сусідніми осередками теж немає мін, то відкривається деяка «не замінована» область до осередків, де є цифри. "Заміновані" комірки гравець може помітити, щоб випадково не відкрити їх. Відкривши всі «не заміновані» осередки, гравець виграє.