

Démineur

Introduction :

L'objectif de ce projet est la réalisation d'un jeu de démineur, qui s'inspire de versions déjà existantes, telle que la version disponible dans les jeux de Windows.

1) Règles du jeu classique :

- Le jeu se présente sous la forme d'un tableau de cases à deux dimensions. Certaines cases contiennent des mines.
- Au départ toutes les cases sont masquées (les mines ne sont donc pas visible). L'objectif est de localiser les mines (le nombre de mines restant à localiser étant donné au joueur).
- Le joueur peut au choix découvrir le contenu d'une case, ou la marquer pour signaler la présence d'une mine (ce qui fait diminuer, suivant l'hypothèse du joueur, le nombre de mines restantes).
- Les cases découvertes affichent le nombre de mines dans les 8 cases voisines, sauf si la case contient elle même une mine (auquel cas le joueur perd et la partie est terminée).
- Contrairement à ce que l'on peut imaginer, il ne s'agit pas de "déminer", mais plutôt de découvrir toutes les cases non minées.
- La partie se termine lorsque le joueur a découvert toutes les cases (exceptées celles contenant des mines).
- Son score est déterminé par le temps mis pour terminer la partie.

2) Caractéristiques du démineur :

- Nombre de cases : 9*9 ;
- Nombre de mines : 10 ;
- Résolution désirée : 400*450px ;

Menu Jeu :

- Nouvelle partie : en cliquant sur cet item, le joueur peut relancer une nouvelle instance du jeu.
- Quitter : Item permettant de quitter la partie, et d'arrêter le processus.

Menu Aide :

- Aide : En cliquant sur cet item, les règles du jeu seront affichées dans une nouvelle fenêtre.