Пояснительная записка

Название проекта: Сапер

Авторы проекта: Никита Шпак

Описание идеи: Проект предполагает собой игру «Сапер» игрок запускает игру, и может нажимать кнопки мыши правую и левую. Правая кнопки мыши – открывает ячейку и если она без мины окрашивается синим цветом, если рядом есть мины – пишет сколько мин вокруг, если ячейка окрасилась в красный – мы попали на мину и проиграли. Если нажали на правую кнопку мыши – мы обезвредили мину, если цвет белый – мы угадали и действительно обезвредили мину, если цвет желтый – то мы ошиблись и обезвредили пустую ячейку. Если мы правильно угадали все положения мин – то мы выиграли. Если мы проиграли, то смайлик по центру будет грустный, иначе – улыбающийся, а пока не победили и не проиграли – без эмоциональный. Если нажать на смайлик после завершения игры – то она начнется заново. Количество не отгаданных мин находится справа, при старте игры равно 10.

Описание реализации: были созданы класс для описывания ячейки – Board. Класс для работы сапера – Minesweeper, который в себе использует процедуру open\_cell отвечающую за решение исхода ячейки. Рисование и работа происходит с использованием PyGame.

Описание технологий и необходимые библиотеки : используются библиотека PyGame

Скриншот

