



Etape 4 : Personnalisation

1. Ajouter un bouton **Supprimer** qui permet de supprimer le cours sélectionné.
2. Ajouter un bouton **Supprimer tout** qui permet de supprimer toute la liste.
3. Ajouter un test qui vérifie si le cours ajouté existe déjà dans la liste.
4. Ajouter un test qui permet de ne pas sauve

Exercice 2 : En utilisant Java Swing, réalisez le jeu du démineur

Objectif : Localiser les bombes cachées dans une grille, avec pour seule indication le nombre de mines dans les zones adjacentes



Etape 1 :

1. Initialiser une grille qui a une forme rectangulaire où chaque cellule peut représenter un objet avec plusieurs propriétés :
 - Etat : caché, révélé.
 - Mine : présente, absente
 - Nombre de mines voisines

Etape 2 :

1. Choisir le nombre de mines à déposer
2. Placer les mines de façon aléatoire dans toute la grille



Etape3 :

1. Calculer le nombre de mines voisines
2. Lorsque le joueur clique sur la cellule, son contenu est affiché.
 - a. Si la cellule contient une mine, le joueur perd.
 - b. Si la cellule ne contient pas de mine, afficher le nombre de mines voisines.
 - c. Si le nombre de mines voisines est égale à 0, afficher toutes les cellules voisines de manière récursive jusqu'à ce que ce nombre soit supérieur à 0.

Etape 4 :

1. Si toutes les cellules vides sont trouvées, afficher une fenêtre avec « Vous avez gagné ! »
2. Sinon, afficher une fenêtre avec « Vous avez perdu ! »

Etape 5 :

1. Ajouter un chronomètre pour calculer le temps que le joueur a mis pour trouver la solution
2. Ajouter des niveaux de difficultés, en augmentant le nombre de mines et en augmentant la taille de la grille