# Relatório-Etapa 01

## Licenciatura em Engenharia Informática

## Planeamento e Desenvolvimento de Software

### Introdução:

No início do jogo é dada a opção de jogar ligado à rede ou não. De seguida, o jogador escolhe a dificuldade que influencia o tamanho do tabuleiro e o jogo começa iniciando um timer. O tabuleiro é mostrado apresentando todas as suas células cobertas. Ao clicar numa das células irá ou apresentar um número (que indica o número de bombas em redor dessa célula), ou uma bomba que irá terminar o jogo. O jogador pode ainda escolher utilizar flags nas células que pensa conter bombas. Ao clicar em células onde não esteja uma bomba esta pode mostrar outras células adjacentes que não tenham nenhuma bomba ao seu redor. Se conseguir descobrir todas as células sem acertar em minas o jogo termina e guarda a pontuação.

Alunos

Diogo AL

José Nogueira AL

Maria Gouveia AL66503

Uma imagem com texto, mapa

Descrição gerada automaticamente

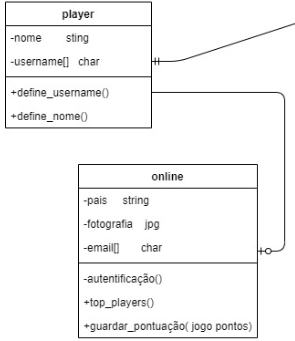
## Classes:

Uma imagem com captura de ecrã

Descrição gerada automaticamente

### Jogo:

Esta classe é a responsável por gerir o jogo.



### Player:

Esta classe faz a geração dos jogadores

Cada player vai ter nome e username.

### Online:

É uma classe derivada da classe Player que permite que este inicie sessão e jogue a partir da rede.

O Online vai ter ainda mais atributos, sendo estes o pais, a fotografia e o email.

### Uma imagem com captura de ecrã Descrição gerada automaticamente

### Table:

Gera o tabuleiro com as respetivas células

O tabuleiro vai ter uma dificuldade, numero de células, flags e numero de bombas.

### Uma imagem com captura de ecrã Descrição gerada automaticamenteCélula:

Gera uma célula. Cada célula tem a sua posição, um bool que indica a existência ou não de bomba, bem como de flag e o num que é o seu valor.