# 扫雷算法分析

# 实现方式

* AreaFactoy管理游戏的过程
  1. 维护二维数组
  2. 雷的随机生成
* Area管理如下:
  1. 构造Area周围的Area
     1. (0.0) 1(0.1)2 (0.2)3 (x.)

(1.0)4 (1.1) (1.2)5

(2.0) 6(2.1) 7(2.2) 8

* 1. 构造label
  2. 构造button