

Drugi kolokvijum iz Objektno orijentisanog programiranja, grupa I 18.6.2007.

1. Napisati aplet koji predstavlja uprošćenu verziju igre *Minesweeper*. Prikazuje se tabela sa 5 vrsta i 5 kolona i na slučajan način biraju se 5 polja na kojima se nalaze skrivene mine. Kada korisnik klikne levim dugmetom miša na neko od polja mogu nastupiti dve situacije: ako polje ne sadrži minu prikazuje se broj njemu susednih polja (uključujući i dijagonalna) koja sadrže minu; ako polje sadrži minu igra se prekida, prikazuje se odgovarajuća poruka u labeli i u tabeli se obeležavaju polja koja sadrže mine slovom "X". Klikom desnim dugmetom miša na neko od polja, polje se obeležava slovom "M", u smislu da korisnik smatra da polje sadrži minu. Igrač pobeđuje ako se otvore sva polja koja ne sadrže mine ili ako se obeleže slovom "M" sva polja koja sadrže minu. Nakon kraja igre onemogućiti promene polja klikom na levo ili desno dugme miša.

Napomena: Napraviti projekat sa svojim imenom (primer: PetrovicPetar) i u njemu ostaviti sve fajlove. Neophodno je pisati komentare.

Drugi kolokvijum iz Objektno orijentisanog programiranja, grupa I 18.6.2007.

1. Napisati aplet koji predstavlja uprošćenu verziju igre *Minesweeper*. Prikazuje se tabela sa 5 vrsta i 5 kolona i na slučajan način biraju se 5 polja na kojima se nalaze skrivene mine. Kada korisnik klikne levim dugmetom miša na neko od polja mogu nastupiti dve situacije: ako polje ne sadrži minu prikazuje se broj njemu susednih polja (uključujući i dijagonalna) koja sadrže minu; ako polje sadrži minu igra se prekida, prikazuje se odgovarajuća poruka u labeli i u tabeli se obeležavaju polja koja sadrže mine slovom "X". Klikom desnim dugmetom miša na neko od polja, polje se obeležava slovom "M", u smislu da korisnik smatra da polje sadrži minu. Igrač pobeđuje ako se otvore sva polja koja ne sadrže mine ili ako se obeleže slovom "M" sva polja koja sadrže minu. Nakon kraja igre onemogućiti promene polja klikom na levo ili desno dugme miša.

Napomena: Napraviti projekat sa svojim imenom (primer: PetrovicPetar) i u njemu ostaviti sve fajlove. Neophodno je pisati komentare.

Drugi kolokvijum iz Objektno orijentisanog programiranja, grupa I 18.6.2007.

1. Napisati aplet koji predstavlja uprošćenu verziju igre *Minesweeper*. Prikazuje se tabela sa 5 vrsta i 5 kolona i na slučajan način biraju se 5 polja na kojima se nalaze skrivene mine. Kada korisnik klikne levim dugmetom miša na neko od polja mogu nastupiti dve situacije: ako polje ne sadrži minu prikazuje se broj njemu susednih polja (uključujući i dijagonalna) koja sadrže minu; ako polje sadrži minu igra se prekida, prikazuje se odgovarajuća poruka u labeli i u tabeli se obeležavaju polja koja sadrže mine slovom "X". Klikom desnim dugmetom miša na neko od polja, polje se obeležava slovom "M", u smislu da korisnik smatra da polje sadrži minu. Igrač pobeđuje ako se otvore sva polja koja ne sadrže mine ili ako se obeleže slovom "M" sva polja koja sadrže minu. Nakon kraja igre onemogućiti promene polja klikom na levo ili desno dugme miša.

Napomena: Napraviti projekat sa svojim imenom (primer: PetrovicPetar) i u njemu ostaviti sve fajlove. Neophodno je pisati komentare.