

Spielbeschreibung Minesweeper

[Spielbeschreibung von <https://de.wikipedia.org/wiki/Minesweeper>]

1. Basis:

Minesweeper (englisch mine sweeper: „Minenräumer“) ist ein simples, dem Betriebssystem Microsoft Windows bis einschließlich der Version Windows 7 beigelegtes Computerspiel, bei dem Spieler durch eine Kombination aus logischem Denken und (bisweilen) zufälligem Raten herausfinden sollen, unter welchen Feldern Minen versteckt sind. Das Ziel ist, alle Felder aufzudecken, hinter welchen keine Minen verborgen sind. Als zusätzliche Herausforderung läuft eine Stoppuhr, sodass das Spiel zumeist auf Zeit gespielt wird.

Beim Original-Minesweeper gibt es folgende verschiedene Schwierigkeitsstufen:

Anfänger: Spielfeld von 8 mal 8 (64) Feldern mit 10 Minen (16 %).

Fortgeschrittene: Spielfeld von 16 mal 16 (256) Feldern mit 40 Minen (16 %).

Profis: Spielfeld von 30 mal 16 (480) Feldern mit 99 Minen (21 %).

- Setzen Sie das Spiel in einer Variante (Anfänger, Fortgeschrittener, Profi) mittels JavaFX in Einzelarbeit um. Die Anzahl der Mienen/Bomben soll zB 20% aller Felder sein
- Für das Aufdecken der Spielfelder verwenden sie eine Rekursion.
- Verwenden Sie GIT zur Versionsverwaltung.

2. Erweiterung(en):

- Verwenden Sie eine Stoppuhr für die Zeitmessung
- Implementieren Sie ein Menü zum Umschalten des Spielmodus für Anfänger, Fortgeschrittener, Profi

3. Abgabe:

- Teilen Sie ihr GIT Projekt mit **sambadi82**
- Berücksichtigung der Programmierrichtlinien der HTL Steyr siehe Programmierrichtlinien + Methoden in Java beginnen mit Kleinbuchstaben
- JavaDoc siehe JavaDoc

4. Beurteilung:

- 1 Pkt: GIT (gitignore, Readme, commitmessages, branches....)
- 6 Pkt: SourceCode
- 1 Pkt: JavaDoc, Programmierrichtlinien
- 2 Pkt: eventuelle Erweiterungen, keine Bugs (Exceptionhandling)