PREDMET: Objektno-orijentisano projektovanje

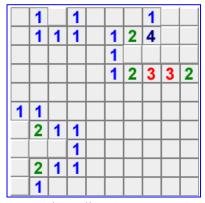
VEŽBA 3.

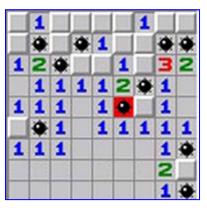
Cilj vežbe:

Kreiranje windows form aplikacije. Dodavanje kontrola na formi, podešavanje razmeštaja i postavljanje svojstava za dodate kontrole na formi. Obrada događaja koje kontrole hvataju. Dodavanje menija i stavke u meniju realizovati upotrebom kontrole MenuStrip iz panela Toolbox. Upotreba tajmera. Serijalizacija i deserijalizacija.

Zadatak:

1. Razviti igricu Minesweeper.





- 2. Podrazumevana veličina polja nakon prvog pokretanja aplikacije je 9x9.
- 3. Podrazumevani broj mina nakon prvog pokretanja aplikacije je 10.
- 4. Korisnik može da konfiguriše veličinu matrice (polja sa minama) koja po dimenzijama nije manja od podrazumevane veličine 9x9 i koja ima minimalno 10 mina.
- 5. Ubaciti tajmer koji meri vreme od trenutka kada se stratuje igrica pa do kraja tekuće igre.
- 6. Kada se pokrene nova igra vreme se restartuje i kreće od nule.
- 7. Obezbediti opciju za završetak igre. U tom trenutku igra se prekida i prikazuju se sva neotvorena polja.
- 8. Obezbediti administratorski deo za konfigurisanje table.
- 9. Konfiguraciju sa postavljenim minama i oznakama čuvati u XML fajl.
- 10. Obezbediti da postoji mogućnost čuvanja trenutnog stanja igrice u XML fajl.
- 11. Klase sa podacima i funkcijama razdvojiti u posebne projekte.