

Saper

Szymon Maśko
Multimedia Sem V

Wstęp oraz zasady gry:

Saper to popularna gra logiczna, w której celem jest odkrywanie pól na planszy bez trafiaania na ukryte miny. Oto zasady gry w Saper:

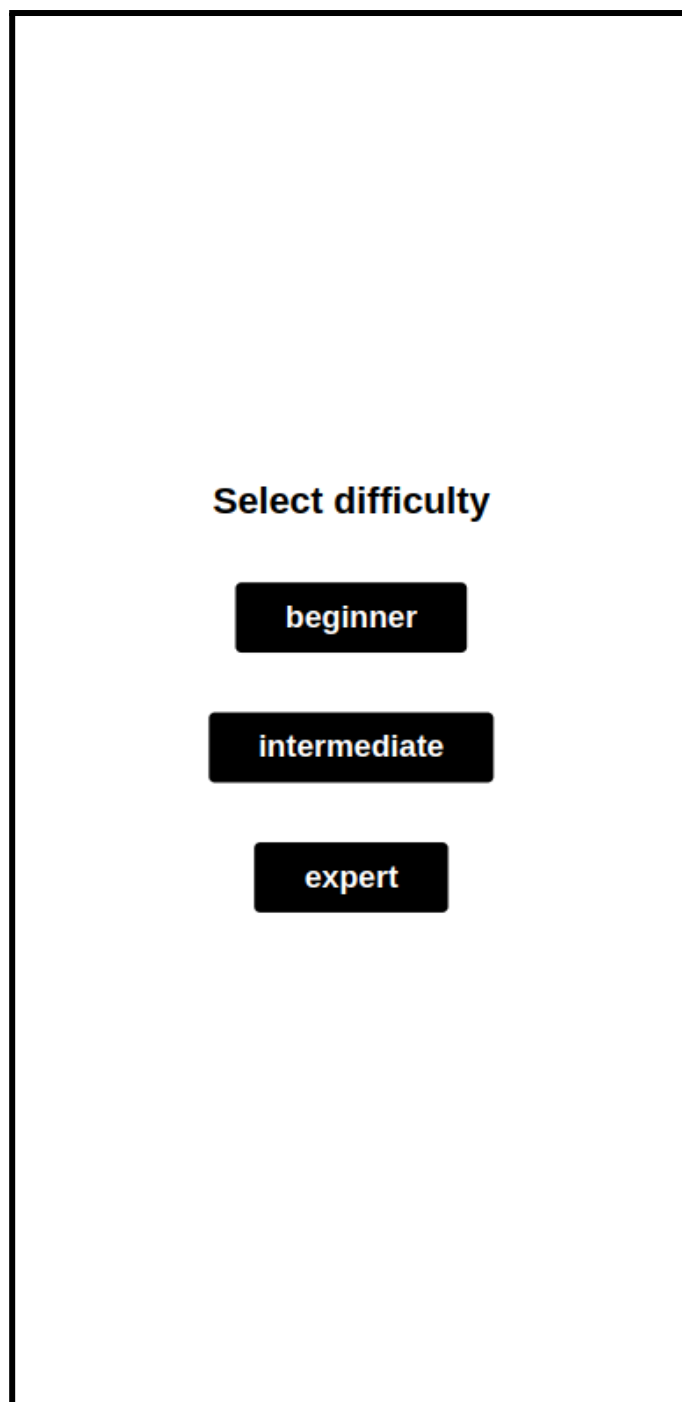
1. Plansza: Gra toczy się na prostokątnej planszy podzielonej na pola. Pola te mogą zawierać miny lub być puste.
2. Miny: Na początku gry umieszcza się na planszy określoną liczbę min. Gracz nie widzi, gdzie są one umieszczone.
3. Ruchy: Gracz rozpoczyna od odkrycia jednego z pól na planszy. Może to zrobić, klikając na polej.
4. Liczby: Po odkryciu pola na planszy, jeśli nie ma tam miny, ujawniana jest liczba, która informuje o liczbie min znajdujących się w bezpośrednim sąsiedztwie tego pola. Te liczby pomagają graczowi odgadnąć, gdzie mogą być ukryte miny.
5. Strategia: Gracz musi stosować strategię, korzystając z informacji o liczbie min wokół odkrytego pola. Jeśli liczba wynosi zero, to oznacza, że wokół nie ma min, i automatycznie odkrywane są sąsiednie pola. Gracz powinien unikać odkrycia pola z miną, co zakończyłoby grę.
6. Oznaczanie min: Gracz może oznaczyć pola, na których podejrzewa obecność miny, używając flagi. To pomaga zachować przegląd i unikać przypadkowego odkrycia min.
7. Zwycięstwo i Przegrana: Gra kończy się, gdy gracz odkryje wszystkie pola bez min lub natrafi na pole z miną. W przypadku poprawnego zakończenia gry, plansza jest w pełni odkryta i gracz wygrywa. W przypadku znalezienia miny, gra kończy się niepowodzeniem.

Gra w Saper wymaga logicznego myślenia, planowania ruchów i unikania min, co sprawia, że jest to interesujące wyzwanie dla wielu graczy.

Funkcjonalności:

Start gry:


Poniższy ekran przedstawia ekran startowy z wyborem trudności gry. W zależności tego co wybierzemy będzie różniła się wielkość planszy oraz ilość rozmieszczonych min.

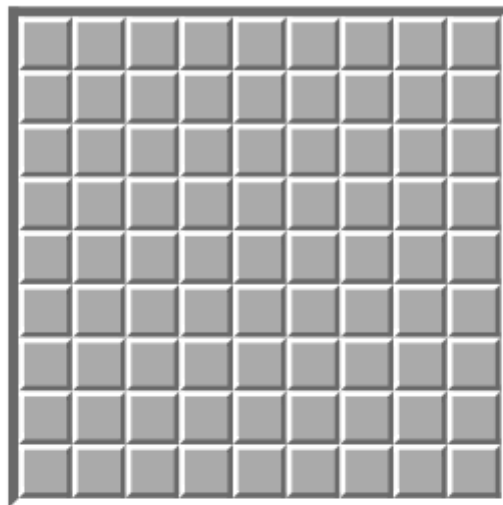


Generowanie planszy:

Po wybraniu trudności gry gracz zostanie przekierowany do planszy gry. Plansza generuje się dynamicznie na podstawie trudności gry a następnie nakładane są na nią w losowe miejsca miny. Gracz ma również powrót do poprzedniego ekranu klikając w przycisk "Back"

Back


 **remaining: 10**

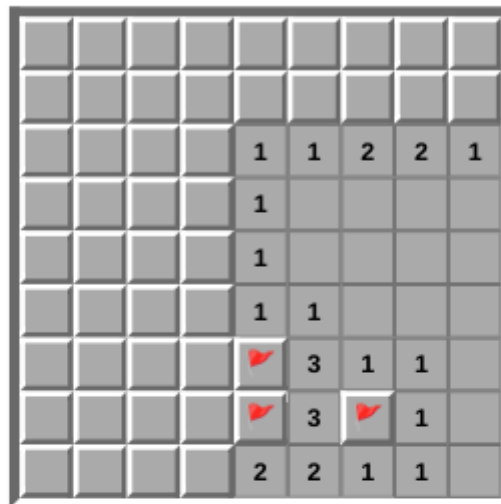


Rozgrywka

Gracz zaczyna od naciśnięcia dowolnego kafelka (kafel ten zawsze będzie bezpieczny od miny). Po kliknięciu zostanie on odkryty. Następnie ma możliwość odkrycia kolejnych kafelków klikając w dany kafelek albo oznaczenia go flagą przytrzymując dłużej dany kafelek

Back


 **remaining: 7**













Koniec gry - Przegrana

W przypadku gdy gracz odkryje kafelek oraz natrafi na mine gra się zakończy oraz będzie miał możliwość ponownego rozpoczęcia gry klikając przycisk "Retry"

Back

 remaining: 7

					2		3	1
					2			1
	1	2	2	1	1	2	2	1
	1			1				
	1	2	2	1				
			1	1	1			
			2		3	1	1	
1	1	1	3		3		1	
	1	1		2	2	1	1	


You Lose

RETRY

Koniec gry - Wygrana

W przypadku gdy gracz odkryje kafelek wszystkie kafelki niezawierające miny gra zostanie zakończona oraz gracz będzie miał możliwość ponownego rozpoczęcia gry klikając przycisk "retry"

Back

 **remaining: 1**

	1	2	2	1	1			1
	1			1	1	2	2	1
	1	2	2	1	1	1	2	1
					1		4	
					1	2		
						1	4	
							2	
							1	1

You Win

RETRY