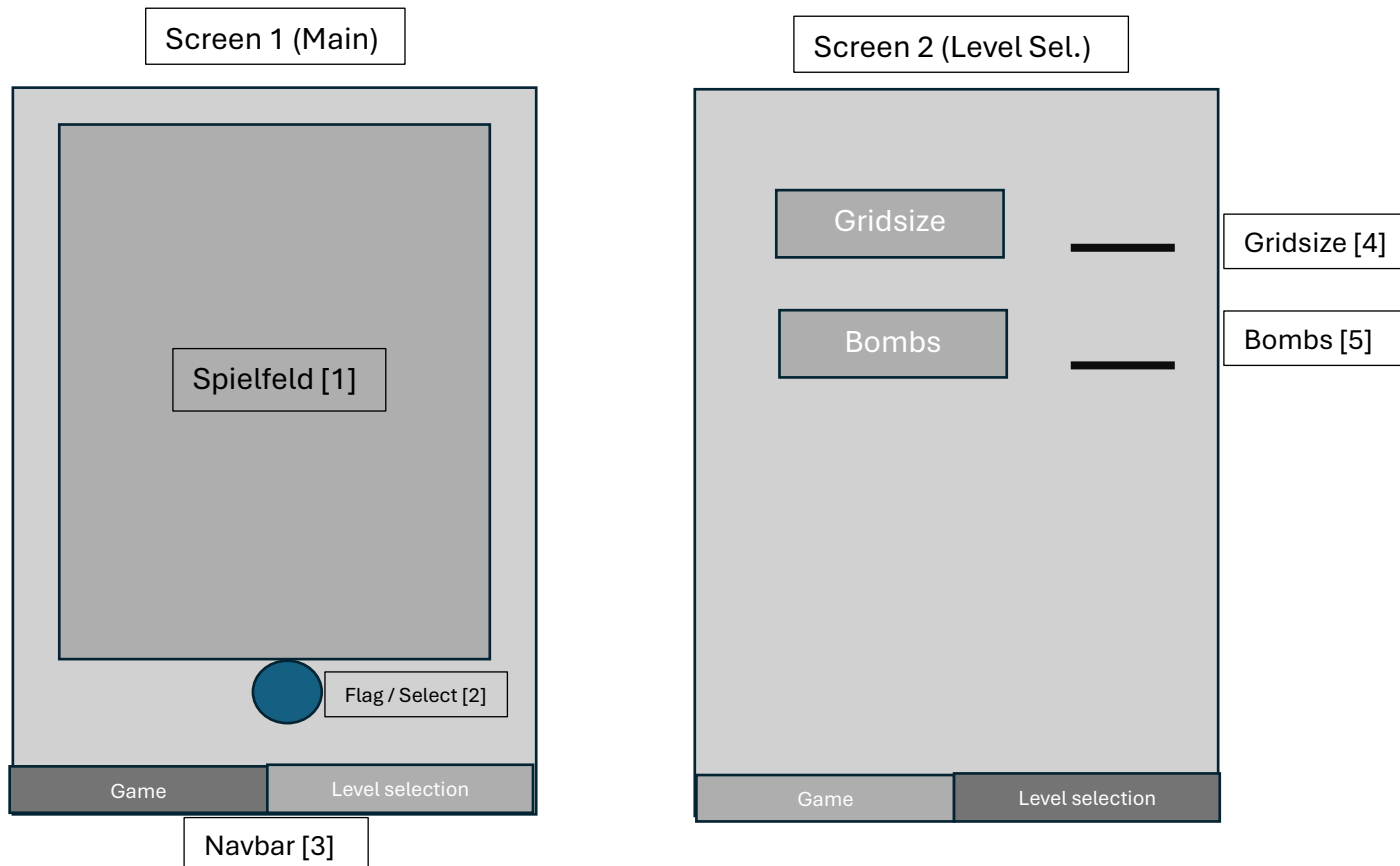


# Minesweeper feature list

## Core Features (mit denen wir uns mit Scheffcyk festgelegt haben):

- Minesweeper core gameplay
- Level Selection (Größe des Grids / Anzahl der Bomben usw)



## Spielfeld [1]:

- Hier das Minesweeper gameplay
- Muss als art „Canvas“ o.ä. realisiert werden, da man auch **ranzoomen** muss.
  - o Sonst wird das grid probably zu klein wenn man ein großes Grid hat
- Tippen auf die Grids löst dann Aktion aus => Abhängig von der momentan selecteten Aktion (siehe *flag / select* [2])

## Flag / Select [2]:

- Toggle Button
- Entweder ist value auf Flag oder auf Select
  - o Flag: Beim Klicken auf Grid Element wird eine Flagge gesetzt
    - Eine Flagge prevented dann das selecten auf dem Grid

- Select: Das Feld wird aufgedeckt => Entweder Freies Feld oder Bombe und verloren

### **Navbar [3]:**

- Klassische Navbar für zwei Pages
- Hier kann zwischen Zwei Pages ausgewählt werden
  - Game: Also Screen 1 mit dem Minesweeper Gameplay
  - Level Selection: Also Screen 2 mit den Parameter Einstellungen für das Grid

### **Gridsize [4]:**

- Einfaches Input Feld für die Grid Größe (n = 12 => 12 X 12 Grid)
- Änderungen wirken sich auf das Game in Screen 1 aus

### **Bombs [5]:**

- Einfaches Input Feld für die Anzahl an Bomben (n = 25 => 25 Bomben auf grid)
- Änderungen wirken sich auf das Game in Screen 1 aus