

윈도우 프로그래밍 숙제 2:

지뢰찾기

지뢰 찾기

- **지뢰 찾기 개요**

- 지뢰 찾기의 목표: 모든 지뢰를 하나도 터뜨리지 않고 빨리 찾기
- 지뢰를 클릭하면 게임에 지게 된다.

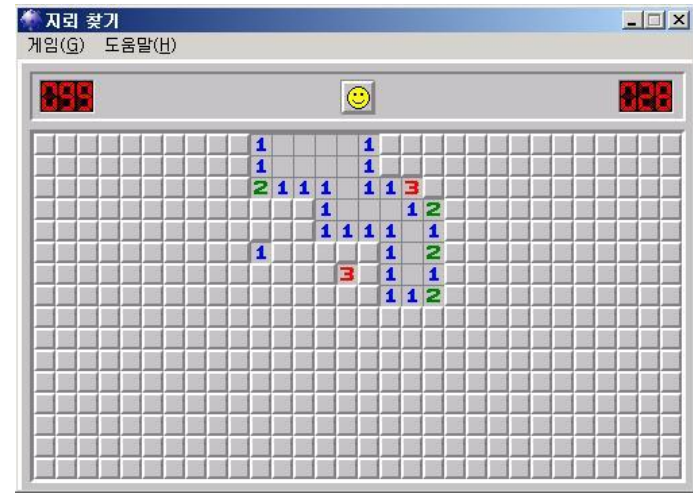
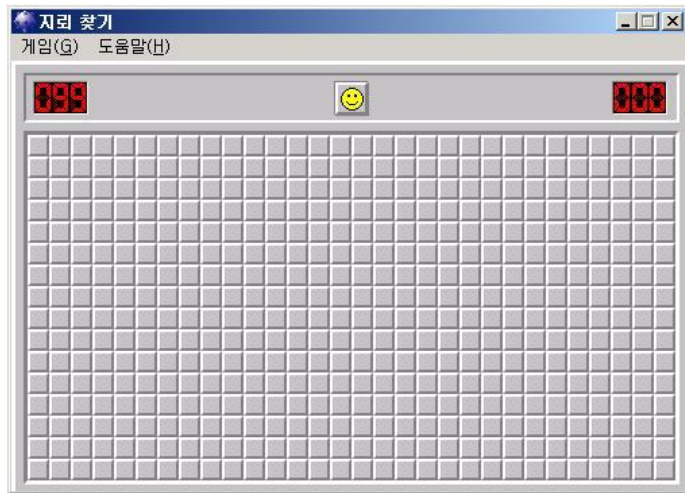
- **지뢰 찾기 게임**

- 마우스로 클릭하면 사각형이 열리며, 지뢰를 클릭하면 게임에 지게 된다.
- 사각형에 표시되는 숫자는 해당 사각형을 둘러싼 사각형 8개에 들어 있는 지뢰 수를 나타낸다.
- 지뢰가 들어 있다고 생각되는 사각형에 표시해 두려면 해당 사각형을 마우스 오른쪽 단추로 클릭합니다.
- 지뢰 찾기 게임은 게임 영역, 지뢰 카운터 및 타이머로 이루어져 있다.

지뢰 찾기

- 프로그램 부분
 - 왼쪽 마우스 버튼을 눌렀을 때:
 - 지뢰가 있는 경우 → 모든 지뢰를 터뜨리며 프로그램 종료
 - 지뢰의 주변에 있는 경우 → 주변의 지뢰 숫자를 연다.
 - 비어있는 경우 → 지뢰 주변이 될 때까지 주변을 모두 연다.
 - 오른쪽 마우스 버튼을 눌렀을 때:
 - 깃발을 출력한다.
 - 프로그램 종료:
 - 지뢰를 터뜨렸을 경우
 - 지뢰를 모두 찾았을 경우
 - 버튼:
 - 시작 버튼 (가운데): 프로그램을 새로 시작한다.
 - 지뢰 버튼 (좌측): 찾은 지뢰의 숫자만큼 줄어든다.
 - 시간 (우측): 초 단위로 시간을 출력한다.
 - 메뉴:
 - 게임: 새 게임/종료
 - 게임 수준: 초급/중급/고급 (보드의 블록 숫자를 높이고 지뢰의 숫자를 높인다.)

지뢰 찾기



지뢰 찾기

▶ 제출:

- ▶ 5월 30일 오후 6:00
- ▶ 메일 제목: [원플 숙제2] 본인이름.zip으로 압축하여 이메일 전송 (ihsong@kpu.ac.kr)
 - ▶ 비트맵을 이용하여 지뢰와 깃발 등을 표시한다.
 - ▶ 폴더를 모두 압축하도록 한다.