Das vorliegende Sequenzdiagramm für das
Minesweeper-Spiel wurde speziell erstellt, um den
Ablauf eines einzelnen Spielzugs durch den
Benutzer zu visualisieren. Beachte jedoch, dass
das Diagramm bewusst darauf verzichtet, ein
Endspiel-Szenario oder die Implementierung von
Mehrfachzügen durch den Benutzer darzustellen.
Der Grund dafür liegt in der Fokussierung auf die
detaillierte Darstellung eines einzelnen Spielzugs

:A
:B

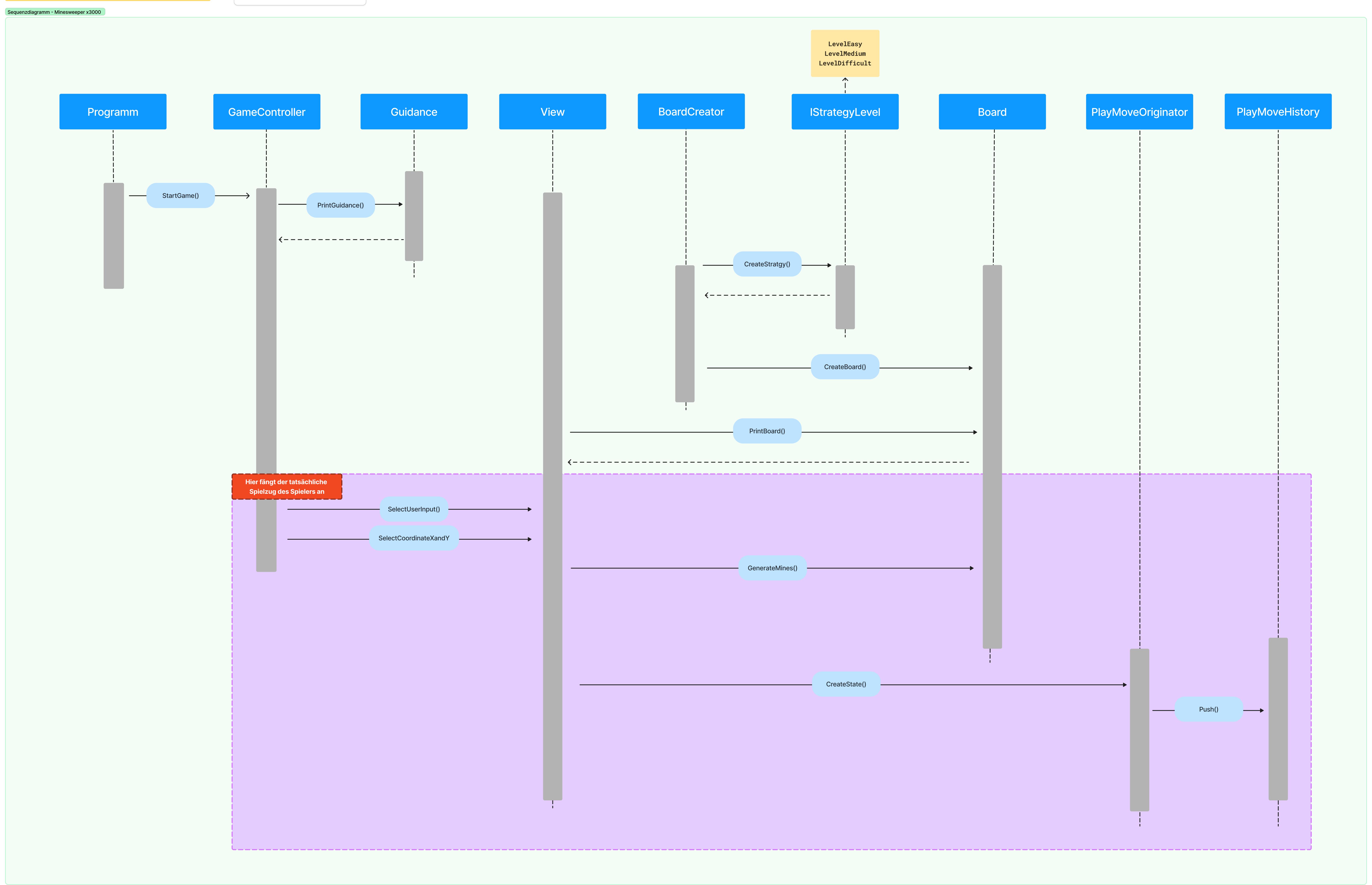
synchroner Operationsaufruf

synchroner Operationsaufruf

synchroner Operationsaufruf

synchroner Operationsaufruf

... mit Antwort



 $\rightarrow$