

Java Mobile Junior

Тестовое задание на основе игры «Сапер»

1. Задача тестового задания продемонстрировать ваш уровень программирования, качество программного кода и программных решений. Срок выполнения тестового задания не является первостепенным, но не должен быть более 5 рабочих дней.
2. За основу задания взята стандартная игра из ОС Windows "Сапер", что должно быть в игре:
 - a. При старте игры должно запрашиваться имя игрока
 - b. После ввода имени должно генерироваться поле случайного размера от 10x10 до 20x20 с минами
 - c. Клик мышкой на поле открывает его, если мина, то игра заканчивается, если мины нет, то вскрывается участок поля, согласно правилам "Сапера" и игроку добавляется на игровой счет X очков в зависимости от количества вскрывшихся полей. Никаких отметок здесь мина не надо делать.
 - d. В игре должна быть кнопка "Топ-10" вывода окошка с 10 лучшими результатами игроков, в виде окошка с банальной текстовой таблицей результатов игр
 - e. После окончания игры(открыты все кроме мин или подорвался), написать выиграл или проиграл! Отобразить таблицу рейтинга игроков аналогично "Топ-10". Под таблицей отобразить кнопки "Закончить", "Перезапустить игру", "Начать новую игру", реализовать соответственно окончание игры, повтор игры(старт игры со старым полем), старт новой игры(старт игры со вновь сгенерированным полем).
3. Выполненное задание - исходники + исполняемый модуль