# 扫雷开发进度

## 已完成：

2018-4-2：主屏幕以及雷区以及地雷们都已经做好了。

2018-4-3：鼠标检测还是有问题，买了一本pygame的书，到时候看看吧。

2018-4-5：鼠标检测搞定了，用的是坐标的方法，没有用到Group。鼠标点击也做好了，接下来应该就是生成地雷了

2018-4-6 凌晨1：50更新：地雷也建好了，左键点击地雷后作出的反应也弄好了。就差左键点击的生成数字和扩展安全区了。还有右键点击的旗子问号什么的也没做

2018-4-6：基本功能已实现

2018-4-7：游戏胜利检测已做好。

2018-6-12：

（完成，未发现可优化项）检查游戏运行中的地雷检测是否可以优化，合并检测

（失败，multiprocess不兼容pygame）3.多线程处理每次点击后的地雷检测

## 下一步计划：

*下一步需要完成的事：  
 1.把选择难度界面弄漂亮点  
 （1）至少可以吧背景颜色换成与主界面一样的颜色  
 4.增加排行榜：  
 （1）新建一个py文件拿来写排行榜的程序  
 （2）排行榜新增一个进程来处理，如果顺利的话届时程序会出现两个窗口  
 （3）排行榜用文件来储存，分三个难度，总共三个文件，每个难度之下包含：  
 ①名次  
 ②用时  
 ③创建时间  
 （4）用列表套类来实现吧*