Minesweeper

Haloca Dorin

Mecanică

**SELECTARE PATRATICA:**

1. SE PUNE CURSORUL PE O PATRAȚICĂ NEVIZITATĂ;

2. SE APASĂ CLICK STÂNGA;

- DACĂ SE SELCTEAZĂ O PĂTRĂȚICĂ CU BOMBĂ, JOCUL SE TERMINĂ ȘI SE EVIDENȚIAZĂ BLOCKURILE NESELECTATE INCĂ;

- DACĂ TOATE PĂTRĂȚELE GOALE AU FOST VIZITATE, SE VA AFIȘA MESAJUL „AREA CLEARED!”;

**MARCARE PATRĂȚICĂ:**

1. SE PUNE CURSORUL PE O PATRAȚICĂ NEVIZITATĂ;

2. SE APASĂ CLICK DREAPTA;

- BLUINA ROSIE MARCHEAZA O BOMBĂ

- BULINA ALBASTRĂ MARCHEAZA UN BLOCK SPECIAL

- ZONELE MARCATE NU POT FI SELECTATE;

**COMBO (CLICK DREAPTA+STÂNGA):**

1. SE PUNE CURSORUL PE O CIFRĂ;

2. SE APASA AMBELE BUTOANE DE PE MOUSE SI SE DA DRUMUL LA UNUL DINTRE ELE;

3. DACĂ NUMARUL DE STAGURI ROȘI DIN ZONA CORESPUNDE CU CIFRA, ATUNCI SE SELECTEAZĂ ȘI CELE 7 CASUȚE VECINE CELEI SELECTATE;

**ALTELE:**

- BOMBELE SE GENEREAZA ALEATORIU DUPA PRIMA SELECTARE PENTRU A PREVENI SITUAȚIILE SE A SELECTA BOMBA DE LA PRIMA MIȘCARE;

BlockuriSpeciale:

**BLOCK SPECIAL ALBASTRU DESCHIS & ÎNCHIS:**

- CÂND ESTE SELECTAT, VA DEZVĂLUI TERMPORAR BOMBELE SI BLOCKURILE SPECIALE DINTR-O ZONA DE 7x7 PĂTRĂȚELE;

- BOMBELE SUNT DE CULOARE ROȘU DESCHIS;

- ESTE CONSIDERAT O PATRĂȚICĂ NORMALĂ DE ALGORITMUL FLOOD FILL, ADICĂ ALGORITMUL NU SE INTRERUPE;

**BLOCK SPECIAL VERDE DESCHIS & ÎNCHIS:**

- CÂND ESTE SELECTAT, VA MARCA CA ”NEVIZITAT” O ZONA DE 7x7 PĂTRĂȚELE;

- **NU** ESTE CONSIDERAT O PATRĂȚICĂ NORMALĂ DE ALGORITMUL FLOOD FILL, ADICĂ ALGORITMUL SE INTRERUPE;

**ALTELE:**

- JOCUL POATE FI TERMINAT ȘI FĂRĂ VIZITAREA BLOCUKURILOR SPECIALE;

Observații:

- NU S-AU DESCOPERIT BUG-URI IMPORTANTE, MOMENTAN;

- DATORITĂ MODULUI DE DETECTARE A MOUSE-LUI, ACȚIONAREA RAPIDĂ AL ACESTUIA, ÎN CÂTEVA SITUAȚII, DUCE LA COMPORTAMENT NEAȘTEPTAT, DAR FĂRĂ ERORI;

- ÎN CAZUL COMPILĂRII, LA INCHIDEREA PROCESULUI “Minesweeper.exe”, TREBUIE ÎNCHIS ȘI PROCESUL ”cb\_console\_runner.exe”;

Structură proiect:

**FIȘIERE .CPP:**

- main.cpp

- miscare.cpp

- algoritmi.cpp

- interfata.cpp

**FIȘIERE HEADER:**

- globale.h

- definire-globale.h

- miscare.h

- algoritmi.h

- interfata.h

**TOTAL LINII DE COD = ~750**

Parametrii de compilare:

**FIȘIERE NECESARE:**

- GraphicsLibrary.zip

**COMPILER FLAGS:**

-std=c++11

**LINKER LIBRARIES:**

- “libbgi.a”

**OTHER LINKER OPTIONS:**

-lbgi -lgdi32 -lcomdlg32 -luuid -loleaut32 -lole32

Bibliografie:

http://www.programmingsimplified.com

https://msdn.microsoft.com

http://www.cplusplus.com

https://www.cs.colorado.edu

http://stackoverflow.com