Game được xây dựng bằng C# và thư viện đồ họa SFML.

<https://www.sfml-dev.org/download/sfml.net/>

Game có sử dụng đệ quy cho thuật toán loang ô:

* Thuật toán đệ quy sử dụng ở hàm
* Trường hợp cơ sở: gặp phải mine, ô có mìn xung quanh(1->8)
* Trường hợp đệ quy: khi 8 ô xung quanh ô được mở trống.

Một số tính năng trong của game:

* Ở lần cick đầu tiên user sẽ luôn luôn được click vào ô trống (đảm bảo user không click phải mìn hoặc ô kế mìn dẫn đến việc không loang ô trống gây khó chơi).
* Có 3 cấp độ chơi và chế độ custom
* Tính năng nhân phẩm:
  + Khi hoàn thành một màn chơi và chiến thắng user sẽ nhận random 1->50 số điểm NhanPham từ màn chơi, dựa vào cấp độ chơi user sẽ được x1, x2, x3 hoặc x0 số điểm NhanPham ở chế độ custom.
  + Khi điểm NhanPham của user lúc này đạt trên 100 điểm thì lần đạp mìn ở ván chơi tiếp theo sẽ -100 điểm nhưng cho phép user chơi tiếp.
* Điểm NhanPham của user sẽ được save vào file \*txt ở desktop.