以下是一个简单的编程任务，请抽空在3天之内完成。如果有问题，请回复邮件。

参考Windows系统的扫雷游戏，用WPF写一个小程序。

考察WPF基本的数据绑定/Style的知识，考察编写代码和重构代码的能力。如有注释，需用英文做注释。

要求：

1. 雷区的面积为8\*6，共有雷6个。

2. 随机确定这6个雷的位置。

3. 小程序显示出**所有的雷都已经扫完时的状态。**即有雷的小方格用图片显示，其他方格用毗邻的雷的个数显示，如果方格周围没有雷，则显示空白。

4. 要求window可以resize, 最小的Size为800\*600；不论窗口的大小如何，要求48个方格均匀地排布。

5. 要求对未点开的方格（插旗的方格），鼠标操作时有三态效果，即正常状态、光标移到方格上（mouse over)和鼠标点击 (mouse down) 三种状态效果。

6. 程序退出时，将游戏状态保存到一个文件，下次打开程序的时候直接读取该文件，并显示之前存盘的游戏（即步骤3. **所有的雷都已经扫完时的状态。）**

小方格不需要响应用户的点击操作，只需要把最终的状态显示出来即可。

