**Имена:** Kристина Тошкова

**Дата:** 2017-01-27 **Предмет:** Програмиране с Java, част 1

**имейл**: kristina\_toshkova@abv.bg **GitHub:**

Минички

**1. Условие**

Минички е логическа игра, чиято цел е да бъдат отворени всички полета, които нямат мини. Открий всички мини на минното поле. Всички мини могат да се открият по логически път. Полето съдържа три типа елемента: мини, числа и празни. Числата се поставят до мините и обозначават колко мини има в тяхната околност. Празните полета са равносилни на числово поле със стойност 0.

Трябва да са спазени следните условия:

* Игровото поле да се изобразя в конзолата.
* Всеки път мините се генерират на случайни позиции
* Играчът определя размера на полето
* Избирането на желано квадратче става чрез въвеждане на координатите му и вида операция - отваряне или маркиране
* За удобство, може да са изписани индексите на колоните и редовете
* Над полето да е изписан броят на мините.
* Таймер да засича изминалото време от началото на играта.
* Играта приключва когато се маркират всички мини или е отворена мина

**2. Въведение**

Играта е реализирана на платформата Java и графичния интерфейс за оформление на елементи от потребителския интерфейс WindowBuilder.

**3. Теория**

Използвана е многоезичната среда за разработка Eclipse.

**4. Използвани технологии**

В текущата програма чрез алгоритъм се задават местата на миничките,числата и празните полета.

**5. Инсталация и настройки**

За да играете играта трябва да имате инсталирана Java на компютъра си, която може да изтеглите от тук: <https://java.com/en/download/>.

**6. Кратко ръководство на потребителя**

Стартирайте програмата. На екрана ще се появи прозорец, който е самата игра. В долният ъгъл има две текстови полета. В първото са изписани колко минички има в играта, а във второто ще се появи текст “You lose ;(” ако попаднете на Въвеждате колко литра е изхарчила колата ви до момента - например 100, въвеждате колко километра е изминала колата ви до момента – например 1500, въвеждате колко километра искате да

**8. Описание на програмния код**

Използвани са:

JButton- създават борда на играта.

JTextField- дават указания на играещия.

**9. Приноси на курсиста, ограничения и възможности за бъдещо разширение**

Играта е подходяща за всеки човек, който желае да разнообрази скучното си ежедневие или просто му се играе забавна игра. Хубавото на играта е, че не изисква достъп до интернет.

**10. Използвани източници**

http://help.eclipse.org/kepler/index.jsp?topic=%2Forg.eclipse.wb.doc.user%2Fhtml%2Findex.html