# Campo Minado

O Projeto que deverá ser implementado é um jogo de campo minado, este jogo é composto por um campo em forma de grid de tamanho arbitrário contendo uma quantidade de bombas escondidas nas cédulas desse grid. As cédulas que não contém bombas possuem um número que indica a quantidade de bombas na sua vizinhança.

Para jogar o campo minado, o usuário clica nas cédulas, revelando o seu conteúdo. Se for um número zero toda a vizinhança é revelada, e para cada zero na vizinhança esse processo se repete até que não se revele mais nenhum zero. Se for uma bomba, o jogador perde o jogo. Caso nenhuma dessas condições seja verdade, é revelado um número de 1 a 8.

As dificuldades pré-definidas para o jogo são Iniciante, Intermediário e Avançado (9x9 com 10 bombas; 16X16 com 40 bombas e 30x16 com 99 bombas, respectivamente). O jogo acaba quando o jogador revela todas as células do campo sem clicar em nenhuma bomba, ou quando ele clica em uma bomba e perde o jogo.

Além do formato padrão de jogo, também temos o modo contra o relógio, contendo um limite de tempo para se concluir o jogo, e o modo blitz, onde há um limite de tempo para o jogador revelar uma cédula.

O jogo deve conter um ranking contendo o jogador, o tempo de jogo e sua dificuldade. Para isso é necessário que o jogador passe por uma autenticação antes de jogar.

É desejável que o jogo permita que o jogador possa marcar com uma bandeira as cédulas onde se supõe que há uma bomba, que o jogo mostre o tempo de jogo, e que mostre a quantidade de bombas restantes em tempo real.