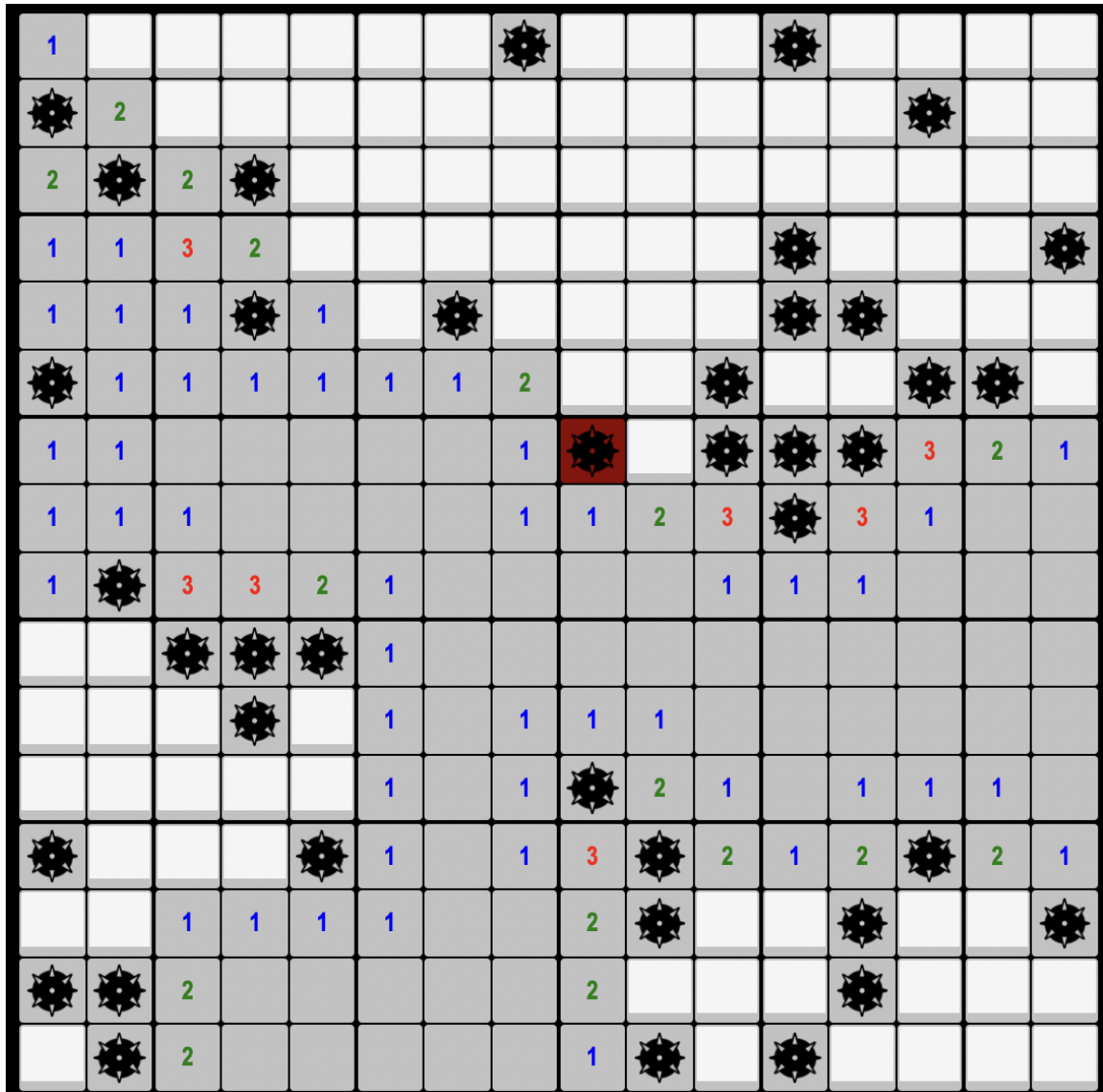


## TP2 (Partie 2) - 20%

### MISE EN CONTEXTE

Vous connaissez le jeu du démineur? Vous allez coder votre propre version du jeu!



### PRÉSENTATION SOMMAIRE DE L'INTERFACE ET DU DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

L'objectif du jeu est d'identifier toutes les mines avec un drapeau (clic droit). Lorsque vous êtes certain qu'une cellule ne contient pas de mine, vous pouvez la dévoiler en cliquant dessus (clic gauche). Les chiffres indiquent le nombre de cellules voisines (incluant celles en diagonale) qui contiennent une mine.

### BOUTONS DE CONTRÔLE

---

Les boutons de couleur vous permettent de lancer une partie facile, normale ou difficile, ou encore de personnaliser votre partie en choisissant ses dimensions et le nombre de mines présentes.

Partie	Largeur	Hauteur	Mines
Facile	9	9	10
Normal	16	16	40
Difficile	20	20	100
Personnalisée	- 16 +	- 16 +	- 40 +

Mines restantes	Temps écoulé
0	0 : 00

### TESTER LE JEU AU FUR ET À MESURE

---

Il est important d'observer le comportement attendu après avoir compléter chaque étape. Le document **A21\_TP3\_verification.pdf** vous explique en détail et de façon visuelle comment valider si le code fonctionne pour chaque étape. **Il est important après chaque étape** d'aller valider si vous avez le comportement attendu!

Coder son TP3 au complet et chercher ensuite où sont les erreurs... un cauchemar!

### MODALITÉS DE REMISE

---

- Un ZIP avec tous les fichiers doit être remis sur LÉA
- Le TP doit être remis avant le **samedi 18 décembre 2021 à 23H59**
- Toutes les modalités rattachées aux évaluations inscrites dans le plan de cours sont applicables

<b>Grille d'évaluation</b>	<b>Nombre de points possibles (total : 100)</b>
<b>ÉTAPE 1 - CRÉER LE PLATEAU DE JEU</b>	<b>(62)</b>
1.A - <i>init</i>	6
1.B - <i>afficherParametresAJour</i>	3
1.C - <i>genererJeu</i>	8
1.D - <i>genererJeuFacile</i>	4
1.E - <i>genererJeuMoyen</i>	4
1.F - <i>genererJeuDifficile</i>	4
1.G - <i>diminuerLargeur</i>	4
1.H - <i>augmenterLargeur</i>	2
1.I - <i>diminuerHauteur</i>	4
1.J - <i>augmenterHauteur</i>	2
1.K - <i>diminuerMines</i>	3
1.L - <i>augmenterMines</i>	3
1.M - <i>verifierNbMines</i>	3
1.N - <i>ajouterEcouteursAuxCellules</i>	3
1.O - <i>creerObjetsCellules</i>	4
1.P - <i>placerMines</i>	5
<b>ÉTAPE 2 – LANCER LE CHRONOMÈTRE</b>	<b>(4)</b>
2.A - <i>lancerChronometre</i>	4
<b>ÉTAPE 3 – CLIC GAUCHE</b>	<b>(24)</b>
3.A - <i>verifierCellule</i>	7
3.B - <i>gameOver</i>	9
3.C - <i>devoilerCellule</i>	8
<b>ÉTAPE 4 – CLIC DROIT</b>	<b>(10)</b>
4.A - <i>placerDrapeau</i>	10