

class	MineFrame	기능
field	boolean ending	false일 때 게임을 종료합니다
	Board board	보드
	int button_size	버튼의 크기를 정합니다
	int size	판의 크기를 정합니다
	MineButton[][]	버튼을 생성합니다
	boolean[][] visit	BFS알고리즘에서 사용됩니다.
method	update()	처음 판에 버튼을 끼워줍니다.
	open(int i, int j)	한번에 버튼이 여러개 눌리도록 설정한 매서드 입니다.
	mineopen()	지뢰를 클릭하면 게임 끝 매서드 입니다
	open_check()	지뢰가 아닌 버튼이 모두 열렸는지 확인합니다.
	actionPerformed(ActionListener e)	판을 레벨마다 설정하여 다시 그리도록 해줍니다.

class	MineCell	기능
field	boolean ismine	지뢰인지 아닌지 파악
	boolean open	클릭이 됐는지 파악
	boolean flag	깃발이 있는지 파악
	int neighbor count	주위 폭탄 개수
	int x	x 좌표값
method	int y	y 좌표값
	setMine(boolean s)	지뢰를 설치합니다
	set_open(boolean b)	열린 버튼을 설정합니다
	set_flag(boolean b)	깃발 버튼을 설정합니다
	setNeighbor_count(int n)	주위 폭탄을 개수를 입력

	getNeighbor_count()	저장된 개수를 가져옵니다
	int getx()	x 좌표값을 가져옵니다
	int gety()	y 좌표값을 가져옵니다
	boolean getMine()	지뢰인지 확인합니다
	boolean getopen()	열린버튼인지 확인합니다

class	MineButton	기능
field	MineFrame view	프레임을 가져옵니다
	MineCell cell	버튼 cell을 가져옵니다
method	setMineCell(MineCell c)	MineCell 객체를 받아옵니다
	actionPerformed(ActionEvent e)	버튼을 열어줍니다
collaborator	ActionListener	효과를 입혀줍니다

class	Board	기능
field	int size	크기를 설정
	int mine_cnt	총 지뢰 개수 설정
	MineCell[][] board	MineCell 보드의 배열
method	Laymine(MineCell[][] board)	랜덤한 위치에 지뢰를 설치합니다
	MineCell[][] answerboard()	정답 보트 판을 만들어 줍니다
	minerule(MineCell[][] c)	근처의 지뢰 개수를

		세어줍니다
	openrule(MineCell[][] c)	0이 여러 개 있는 경우 한 번에 열어줍니다
	getopen()	전체 판 크기에서 지뢰 개수를 뺀 값을 반환

class	ClickListener	기능
field	MineButton button	버튼을 가져옵니다
method	mouseClicked(MouseEvent e)	
	mousePressed(MouseEvent e)	우클릭 했을 때 깃발을 설치합니다
	mouseReleased(MouseEvent e)	
	mouseEntered(MouseEvent e)	
	mouseExited(MouseEvent e)	
collaborator	MouseListener	마우스 이벤트를 발생시킵니다