



Prova di laboratorio

Nome:

Matricola:

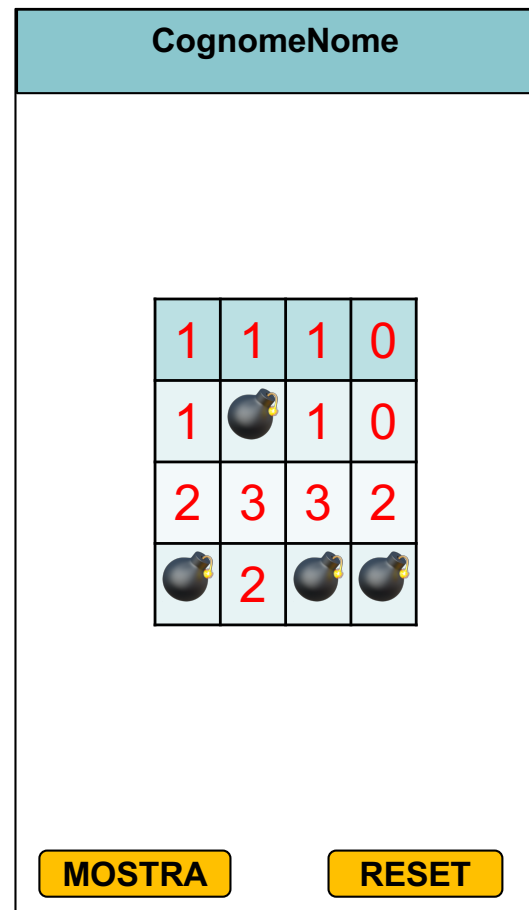
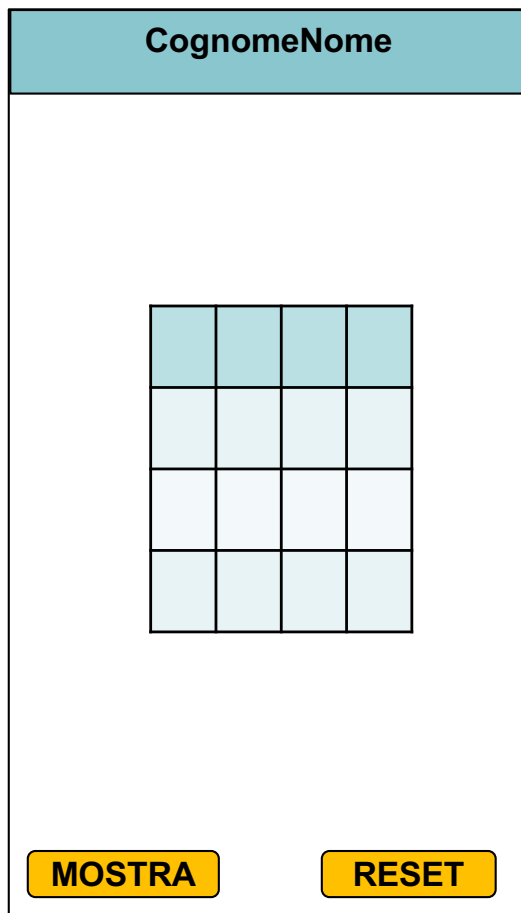
Scrivere un'app per il gioco del campo minato. Le celle di una scacchiera possono nascondere delle mine. L'utente può cliccare una cella per scoprire se c'è una mina. Se non c'è può proseguire il gioco, se c'è, la mina esplode facendo finire la partita. L'obiettivo è quello di scoprire tutte le celle senza mine. Il campo ha grandezza NxN e ci sono N mine. Per semplicità si consideri N=4. Un tasto di Reset permette di iniziare una nuova partita mentre un tasto Mostra permette di mostrare il campo minato (cioè le mine)

Miglioramento 1: Quando si scopre una cella senza mine viene visualizzato il numero di mine nelle 8 celle adiacenti.

Miglioramento 2: Prevedere la ripetizione dell'esecuzione dopo la fine di una partita.

Miglioramento 3: Far selezionare all'utente la grandezza del campo.

Miglioramento 4: Mantenere lo stato nelle rotazioni



NOTA: Il nome dell'app deve essere CognomeNome (PRIMA IL COGNOME) dove ovviamente Cognome è il proprio cognome e Nome il proprio nome. **Quindi, usare CognomeNome al momento della creazione del progetto in AndroidStudio.**