Class diagram : Game Mechanic

- playerLife: int
- comLife : int
- bomb : int
- c1 : int // to check Array
- c2 : int // to check Array
- ROW : int
- COL : int
- foundBomb boolean [ ][ ]
- opened : boolean [ ][ ]
- board : int [ ][ ]
- bombCount : int
- z : int // to check Array
- m : int // to check Array

+ setBoard (int Choice) : void
+ getRow ( ) : int
+ getCol ( ) : int
+ getBomb (int b) : int
+ createBoard() : void
+ playerTurn ( ) : int
+ comTurn ( ) : int
+ revealBomb ( ) : void
+ checkMap ( ) : void
+ plantBomb() : void
+ checkLife() : void