

---

# Глава 1. Сапер

## Содержание

Описание приложения .....	1
Скриншоты приложения .....	2
Пример кода .....	3

## Описание приложения

Плоское или объёмное игровое поле разделено на смежные ячейки (квадраты, шестиугольники, кубы и т. п.), некоторые из которых «заминированы»; количество «заминированных» ячеек известно. Целью игры является открытие всех ячеек, не содержащих мины. Игрок открывает ячейки, стараясь не открыть ячейку с миной. Открыв ячейку с миной, он проигрывает.

В приложении имеются вкладки "Игра" и "Справка". Нажав на вкладку "Игра" появляется выпадающее меню, где можно начать новую игру, выйти из игры и загрузить игру. При нажатии на вкладку "Справка" появляется справочное меню.

Поля (клетки) могут быть нескольких видов:

1. Пустое поле
2. Поле с бомбой
3. Поле с подсказкой
4. Поле с флагом

# Скриншоты приложения

Рисунок 1.1. Главная форма

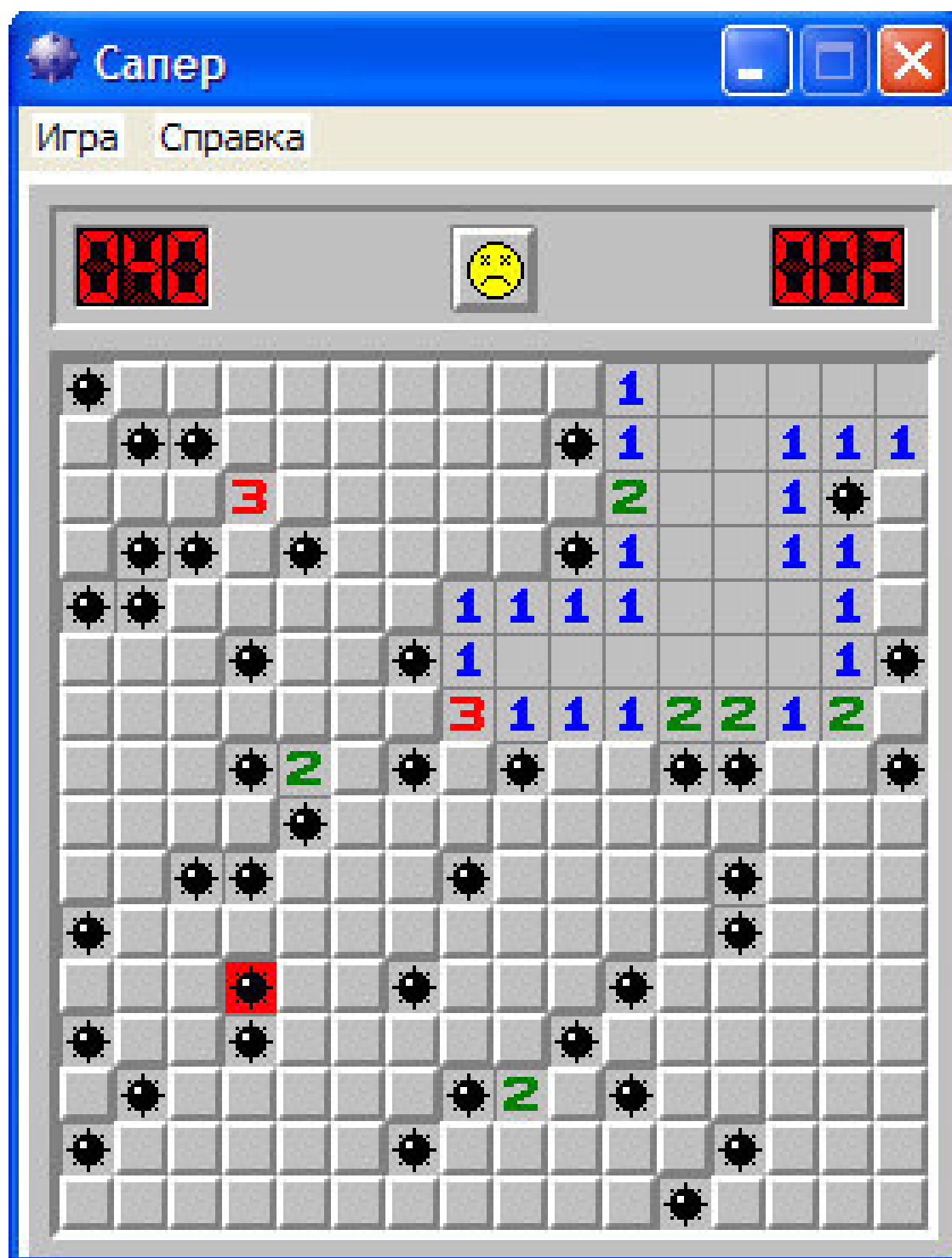
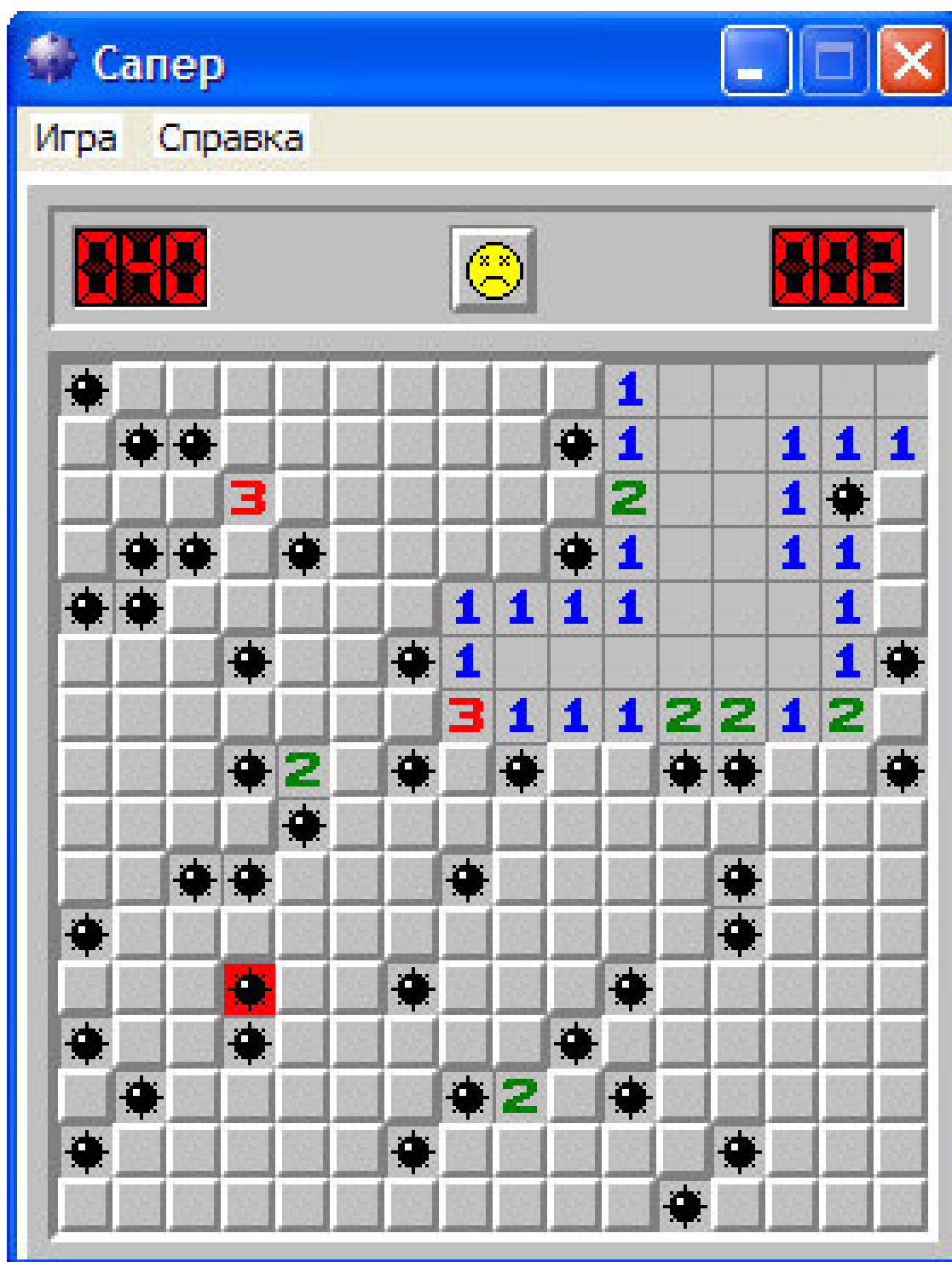


Рисунок 1.2. Поражение



## Пример кода

Пример 1.1.

```
public class MainPaneController {
    /**
```

```
*
*  Метод, который отображает главное окно и создает все классы-слушатели
*
*  @return void
*/
public void startMainPane() {
    MainConfiguration mainConfiguration = new MainConfiguration();
    mainConfiguration.loadConfig();
}

/**
*
*  Метод, который закрывает главное окно и все потоки не демоны
*
*  @return void
*/
public void exitGame() {
}
}
```