Minesweeper (Part 9/16)

According to the rules, when a cell without adjacent mines is revealed, the game reveals the "unmined" area up to cells with mined neighbors. Let's implement it... I suggest using recursion. It is used when the algorithm for solving the problem is the same as the algorithm for solving part of the problem. Here's what we have.

When a cell with zero mined neighbors is revealed, we need to do a full search of all neighboring cells that haven't been revealed, call openTile(int, int) method on them, and repeat the process.

Additionally, in the openTile(int, int) method, we'll arrange to display the number of mined neighbors of a cell.

Run the game to verify that the implementation is correct.

Hint: if you get a java.lang.StackOverflowError, it means that you're setting the isOpen flag too late.

Requirements:
- In the openTile(int, int) method, if the element is not a mine and has no mined neighbors, the openTile(int, int) method must be called recursively on each neighbor that hasn't been revealed.
- The openTile(int, int) method must call the getNeighbors(GameObject) method if the element is not a mine and has no mined neighbors.
- In the openTile(int, int) method, if the element is not a mine and has at least one mined neighbor, the number of mined neighbors must be displayed on the playing field. Use the setCellNumber(int, int, int) method.
- The openTile(int, int) method must not display anything if the element is not a mine and has no mined neighbors. Use an empty string.

Saper (część 9/16)

Zgodnie z zasadami, gdy zostanie ujawniona komórka bez sąsiadujących min, gra odsłania „niezminowany” obszar aż do komórek z zaminowanymi sąsiadami. Zaimplementujmy to ... Proponuję użyć rekurencji. Jest używany, gdy algorytm rozwiązania problemu jest taki sam, jak algorytm rozwiązania części problemu. Oto, co mamy.

Kiedy zostanie ujawniona komórka z zerową liczbą wydobytych sąsiadów, musimy przeprowadzić pełne wyszukiwanie wszystkich sąsiednich komórek, które nie zostały ujawnione, wywołać na nich metodę openTile (int, int) i powtórzyć proces.

Dodatkowo w metodzie openTile (int, int) zaaranżujemy wyświetlenie liczby wydobytych sąsiadów komórki.

Uruchom grę, aby sprawdzić, czy implementacja jest poprawna.

Wskazówka: jeśli pojawi się błąd java.lang.StackOverflowError, oznacza to, że ustawiasz flagę isOpen za późno.

Wymagania:
- W metodzie openTile (int, int), jeśli element nie jest kopalnią i nie ma żadnych sąsiadów, metoda openTile (int, int) musi zostać wywołana rekurencyjnie na każdym nieujawnionym sąsiadu.
- Metoda openTile (int, int) musi wywołać metodę getNeighbors (GameObject), jeśli element nie jest kopalnią i nie ma żadnych sąsiadów.
- W metodzie openTile (int, int), jeśli element nie jest miną i ma co najmniej jednego wydobytego sąsiada, liczba wydobytych sąsiadów musi być wyświetlona na polu gry. Użyj metody setCellNumber (int, int, int).
- Metoda openTile (int, int) nie może niczego wyświetlać, jeśli element nie jest kopalnią i nie ma żadnych sąsiadów. Użyj pustego ciągu.