1. **Game Dò Mìn**

**Để có thể tạo ra trò chơi dò mìn này:**

* **Cần lớp bàn cờ: có các giá trị như Số ô đã mở, số ô chưa mở, quản lý việc được chơi hay không, người chơi đã thắng hay thua, thiết lập khung hình ( hay còn gọi là giao diện Game).**

**“Đây là lớp quan trọng và là lớp quản lý các thuộc tính, các tính năng trò chơi.”**

* **Khi chưa mở sẽ toàn bộ các ô trên bàn cờ sẽ có 1 màu nền, sau khi bấm rồi sẽ chuyển thành nền màu trắng trong đó nếu là mìn sẽ in ra dấu \*, nếu là ô không có mìn thì in ra nền trắng, nếu là ô nằm xung quanh ô mìn sẽ in ra số 1,2,3 tương ứng số lượng mìn nằm xung quanh nó.**
* **Trường hợp mở ô ko có mìn:**

**+ TH1: Xung quanh ko có ô mìn nào sẽ mở hết những ô bên cạnh và những ô đó cũng không có mìn.**

**+ TH2: Xung quanh đó có mìn sẽ hiện số lượng mìn xung quanh.**

**- Trường hợp mở trúng ô có mìn sẽ thua luôn.**

**- Khi nào thua? Khi người chơi bấm trúng ô có mìn thì trò chơi kết thúc và xuất thông báo thua.**

**- Khi nào thắng? Khi người chơi mở được toàn bộ các ô không chứa mìn thì sẽ thắng và xuất thông báo thắng.**

**- Sử dụng đa tiến trình thực hiện việc bắt sự kiện bấm chuột (mở ô cờ)**

* **Các bước xây dựng khung sườn cơ bản cho trò chơi:**
* **Bước 1: Xây dựng lớpHCN, lớp Omin kế thừa từ lớp HCN.**
* **Bước 2: Xây dựng lớp Bàn cờ, khai báo các thuộc tính và xây dựng các phương thức cần thiết như: bấm bàn cờ, đếm ô mìn xq, mở các ô xq ,…**
* **Bước 3: Sử dụng đa tiến trình thực hiện bắt sự kiện bấm chuột.**

**- Bước 4: Xây dựng các phương thức cắm cờ (phần mở rộng)**

* **Tạo thêm cờ để cắm những vị trí khả năng có mìn:**
* **Xem vị trí đặt cờ có thể đặt được hay không, ô đó đã mở hay chưa nếu đã mở thì không thể đặt cờ.**
* **Khi đặt cờ tại vị trí mình không mong muốn có thể gỡ cờ đó đi và đặt lại được.**
* **Sử dụng thêm phương thức bắt sự kiện bấm chuột (đặt cờ).**

int Bamchonco(CClientDC\* pdc, CPoint p)

int bamomin(CClientDC\* pdc, CPoint p)

void vehinh(CClientDC\* pdc)

int mo

int giatri

omin(int mx1, int my1, int mx2, int my2)

Phương thức

Thuộc tính

Kế thừa

int kiemtratronghinh(CPoint p)

void vehinh(CClientDC\* pdc)

HCN(int mx1, int my1, int mx2, int my2)

Phương thức

int x1, y1, x2, y2

Thuộc tính

void Camco(CClientDC\* pdc, CPoint p)

int ktthang()

void mo4oxungquanh(int mi, int mj, CClientDC\* pdc)

void thongbaoketqua(CClientDC\* pdc)

void Bambanco(CClientDC\* pdc, CPoint p)

int demominxungquanh(int mi, int mj)

void vehinh(CClientDC\* pdc)

Phương thức

int demso

int thang

int dk

omin ds[COT][COT]

Thuộc tính

Lớp HCN

Lớp bàn cờ

Lớp Omin

Dò mìn