Projektleiter: Emma

Implementierer: Tobi

Implementierer + Oberfläche: Anny

Feld: 18x18 zweidimensionales array

Bomben: 35

Muss:

* bomben random generieren
* bomben erkennen im Radius
* rechtsklick fahne setzen
* linksklick feld aktivieren
* Gewinnüberprüfung
* Grafische Oberfläche (WPF, Windows Forms)

Soll:

* Zeit die mitläuft
* Schwierigkeitsstufen (Feld wird kleiner, weniger Bomben)
* Menü (Spielenbutton)
* Pausebutton/Beendebutton
* Rangliste mit Zeitanzeige im Menü (mit csv)

Nicht:

* Fahnenbegrenzung
* Nicht generierbar (fixe Größe)

Testfälle:

* Rechtsklick und Linksklick funktioniert

Interface:

enum EField {BOMB, ZERO, ONE, TWO, THREE, FOUR, FIVE, FLAG, BOMBACTIVATED, ZEROACTIVATED, ONEACTIVATED, TWOACTIVATED, THREEACTIVATED, FOURACTIVATED, FIVEACTIVATED};

enum EPlayStatus {ACITVE, WIN, LOSE, PAUSED};

Public Inferface IMinesweeper

{

EPlayStatus Play (array[,], EPlanStatus);

}

Meilensteine:

* DLL
* Oberfläche
* Zusammenführen
* Testfälle

Zeitplan:

723h

Arbeitspakete: