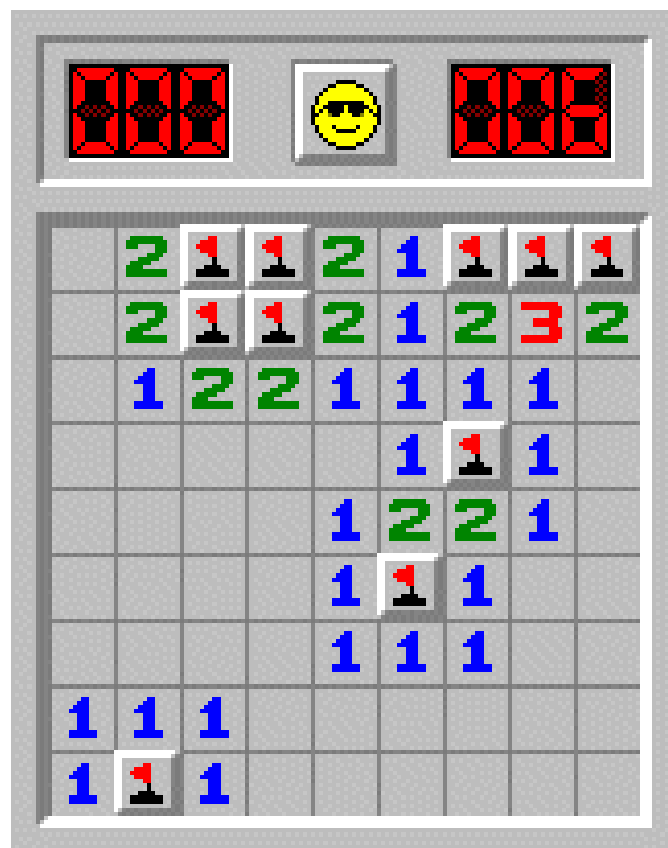


Visoka škola elektrotehnike i računarstva strukovnih studija Beograd

Tehnike vizuelnog programiranja Drugi projekat (2017/2018)

Koristeći tehnologije UWA ili WPF napraviti Minesweeper igricu.

Primer igrice možete videti na slici.



Slika 1. Minesweeper

Pre početka aplikacije potrebno je uneti ime igrača i izabrati težinu. Postoje tri tipa težine: easy (10x10 sa 30 mina), medium (12x12 sa 45 mina) i hard (14x14 sa 60 mina).

Nakon toga se učitava glavni prozor. Postoji panel na vrhu prozora u kome se nalazi broj mina (levi ugao) dugme za ponovno pokretanje igre, *ToogleSwitch* kontrala za uključivanje postavljanja zastavica i utrošeno vreme od početka igre (desni ugao).

Igra počinje kada korisnik klikne na bilo koje polje.

Koristeći animacije, napraviti da se slika sa dugmeta za ponovno pokretanje igre poveća u veličini ekrana gde su mine, nakon što je korisnik prešao igru.

Korisnik ima za cilj igre da za što kraće vreme očisti sva polja gde se ne nalaze mine.

Podatke o deset najboljih igrača čuvati u datoteci/datotekama.

Napomena:

Vrednuje se obrana projekta sa naglaskom na:

1. Adekvatno objašnjenje napisanog koda
2. Kompletnost rešenja
3. Ispravnost u radu aplikacije
4. Kvalitet sa stanovišta daljeg održavanja