扫雷

游戏功能列表：

1. 开始游戏（要能显示时间、所剩雷数(总雷数-已标记的雷数)）

所剩雷数等于0时，不能再标记雷。

2. 游戏开始前，设置难度（根据棋盘大小）。

大中小的等级设定和自定义的大小设定要求检查范围，范围上我采用的是强制规范到边界条件，比如小于9的宽度就变成9，大于24就变成24.

三种设定在control包里添加了setLevelOperation，customLevelOperation

* 大、16\*30 、99颗雷
* 中、16\*16 、40颗雷
* 小 、 9\*9 、10 颗雷
* 自定义 、（9-24）\*（9-30）、 （10-668）颗雷

3. 游戏操作

chessBoardImpl class 中修改前两个方法，编写一个方法

添加RightClickOperation DoubleClickOperation 类（class）

在gameControlImpl中使用这两个类，响应后两个方法

* 左击小方块
  + 点开
  + 如果点开雷，游戏失败。
* 右击小方块
  + 第一下 标记 雷
  + 第二下 取消标记
  + 如果正确标记完所有的雷，游戏胜利。
* 双击左键点击小方块
  + 当该点得数字等于周围已标记的雷数，自动点开周围剩余非标记方块。如果标记错误，则会导致点到雷输掉游戏。

4. 显示大、中、小和自定义棋局的历史胜率（胜场数/总场数）

5. 可以联机对战，对战双方在同一个棋盘类同时游戏。

胜负条件：

a. 点爆雷者算输。

b. 标错雷者算输。

c. 雷被扫完，谁扫的雷多，谁赢。

界面要求

a. 网络操作时，需要通过不同颜色区别双方标出的雷。

b. 需要显示各自扫出的雷数。