Documentatie proiect joc minesweeper info 2020

**Reguli**

Primul clic nu va fi niciodata o mina.Va elibera o parte din harta și va plasa numere pe grilă. Numerele reflectă numărul de mine care ating un pătrat.

**Prezentare generala**

* ***Minesweeper*** este un joc videopuzzle cu un singur jucător . Obiectivul jocului este de a șterge o tablă dreptunghiulară care conține „ mine ” sau bombeascunse,fără a detona vreuna dintre ele, cu ajutorul unor indicii despre numărul de mine vecine în fiecare câmp. Jocul este originar din anii '60, și a fost scris pentru multe platforme de calcul utilizate în prezent. Are multe variații și offshoots.
* Unele versiuni de *Minesweeper* vor configura tabla neplătind niciodată o mină pe primul pătrat dezvăluit. *Minesweeper* pentru versiuni de Windows protejează primul pătrat dezvăluit; de la Windows 7 înainte, jucătorii pot alege să redea o placă, în care jocul este jucat prin dezvăluirea pătratelor grilei făcând clic sau indicând alt mod fiecare. Dacă este dezvăluit un pătrat care conține o mină, jucătorul pierde jocul. Dacă nu este descoperită nicio mină, în loc pătrat este afișată o cifră care indică câte pătrate adiacente conțin mine; dacă nu există minele adiacente, pătratul devine gol, iar toate pătratele adiacente vor fi dezvăluite recursiv. Jucătorul folosește aceste informații pentru a deduce conținutul altor pătrate și poate dezvălui în siguranță fiecare pătrat sau poate marca pătratul care conține o mină.

**Keybinds/Taste necesare**

Click stanga-descopera patratul pe care este apasat

Click dreapta-plaseaza un steag

Dublu click dreapta-plaseaza un semn al intrebarii

Dublu click stanga(se poate doar pe un numar)-verifica daca sunt destule stegulete in jurul numarului si daca sunt, elibereaza in jurul steguletelor.

**Gameplay**

* *Minesweeper* are un stil de joc foarte de bază. În forma sa inițială, minele sunt împrăștiate de-a lungul unui bord. Această placă este împărțită în celule, care au trei stări: descoperite, acoperite și semnalizate. O celulă acoperită este goală și se poate face clic, în timp ce o celulă descoperită este expusă, fie conținând un număr (minele adiacente acesteia), fie o mină. Când o celulă este descoperită de un clic pe un jucător și dacă aceasta poartă o mină, jocul se termină. O celulă semnalizată este similară cu cea acoperită, în modul în care minele nu sunt declanșate atunci când o celulă este semnalizată și este imposibil de pierdut prin acțiunea de a semnaliza o celulă. Cu toate acestea, semnalizarea unei celule implică faptul că un jucător crede că există o mină dedesubt, ceea ce face ca jocul să deducă o afișare disponibilă din afișaj.
* Pentru a câștiga jocul, jucătorii trebuie să deducă logic unde există minele prin utilizarea numerelor date de celulele descoperite. Pentru a câștiga, toate celulele care nu sunt mine trebuie descoperite. În această etapă, cronometrul este oprit. De obicei, toate celulele mine sunt de asemenea semnalizate, dar acest lucru nu este necesar.
* Când un jucător face clic stânga pe o celulă, jocul îl va descoperi. Dacă nu există mine adiacente acelei celule, mină va afișa o faianță goală sau un „0” și toate celulele adiacente vor fi descoperite automat. Făcând clic dreapta pe o celulă o va semnaliza, ceea ce va determina apariția unui steag. Rețineți că celulele semnalizate sunt încă acoperite și un jucător poate face clic pe el pentru a-l descoperi, precum celula normală acoperită.

Daca aceasta documentatie nu a fost deajuns, aveti aici un video mai explicit: https://youtu.be/MPKXNLkDz10