

САПЁР НА C++



1. АЛГОРИТМ РАБОТЫ ПРОГРАММЫ

- 1. Считывание текстур из корневой папки с программой.
- 2. Инициализация окна, видимого игрового поля и фактического расположения мин.
- 3. Присвоение каждой клетке видимого игрового поля значения текстуры закрытой клетки, генерация мин в случайных позициях фактического расположения.
- 4. Подсчёт количества рядом располагающихся мин для клеток, где их нет.

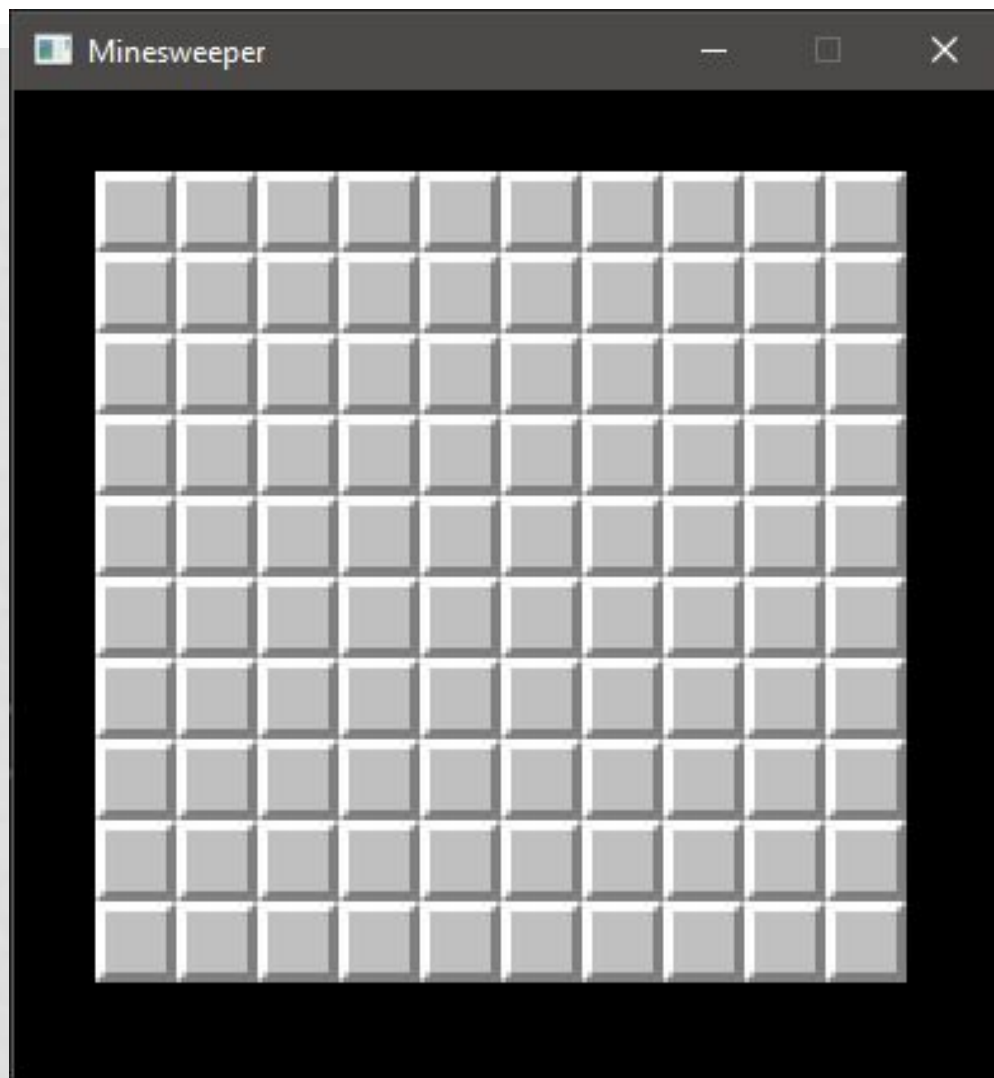
1. АЛГОРИТМ РАБОТЫ ПРОГРАММЫ

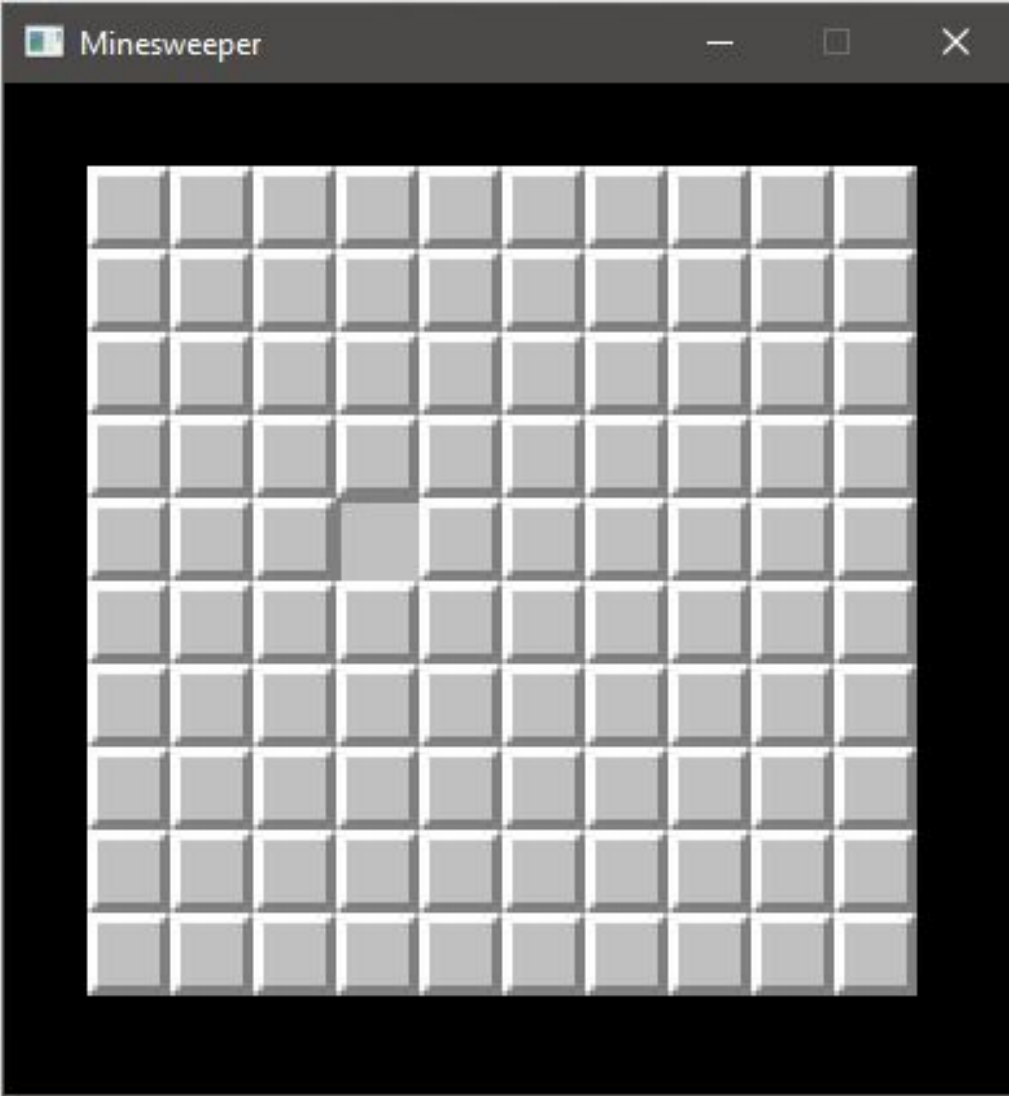
- 5. Отрисовка графики, считывание позиции курсора.
- 6. Считывание нажатий клавиш мыши: если нажата лкм – открыть клетку, если же пкм – поставить флажок.
- 7. Если при нажатии лкм в клетке оказалась мина, то всё остальное поле открывается пользователю.

2. УЧАСТОК КОДА

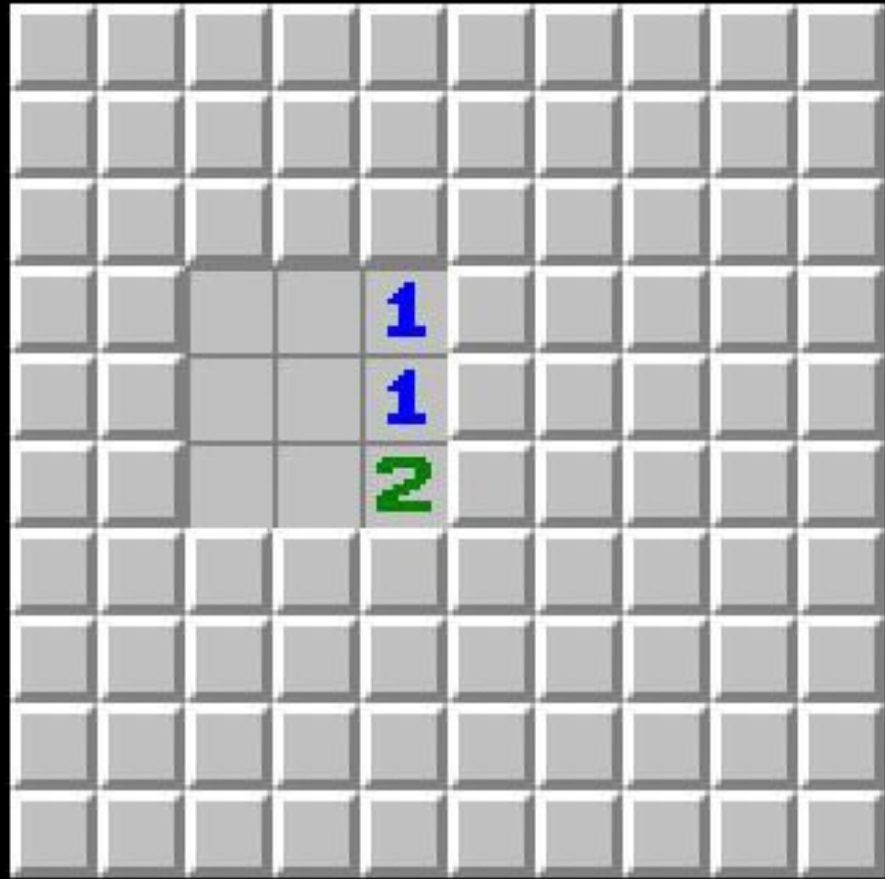
- Участок кода, которым я горжусь:

3. СКРИНШОТЫ РАБОТЫ ПРОГРАММЫ





Minesweeper



Minesweeper

	3	1	1			1		1	
	3		1			1	1	2	1
1	2	1	1					1	
				1	1	1		1	1
				1		1			
				2	2	3	1	1	
1	1	2	1	2		3		2	
1		3		5	3	4		2	
1	1	3				2	1	2	1
		1	2	3	2	1		1	