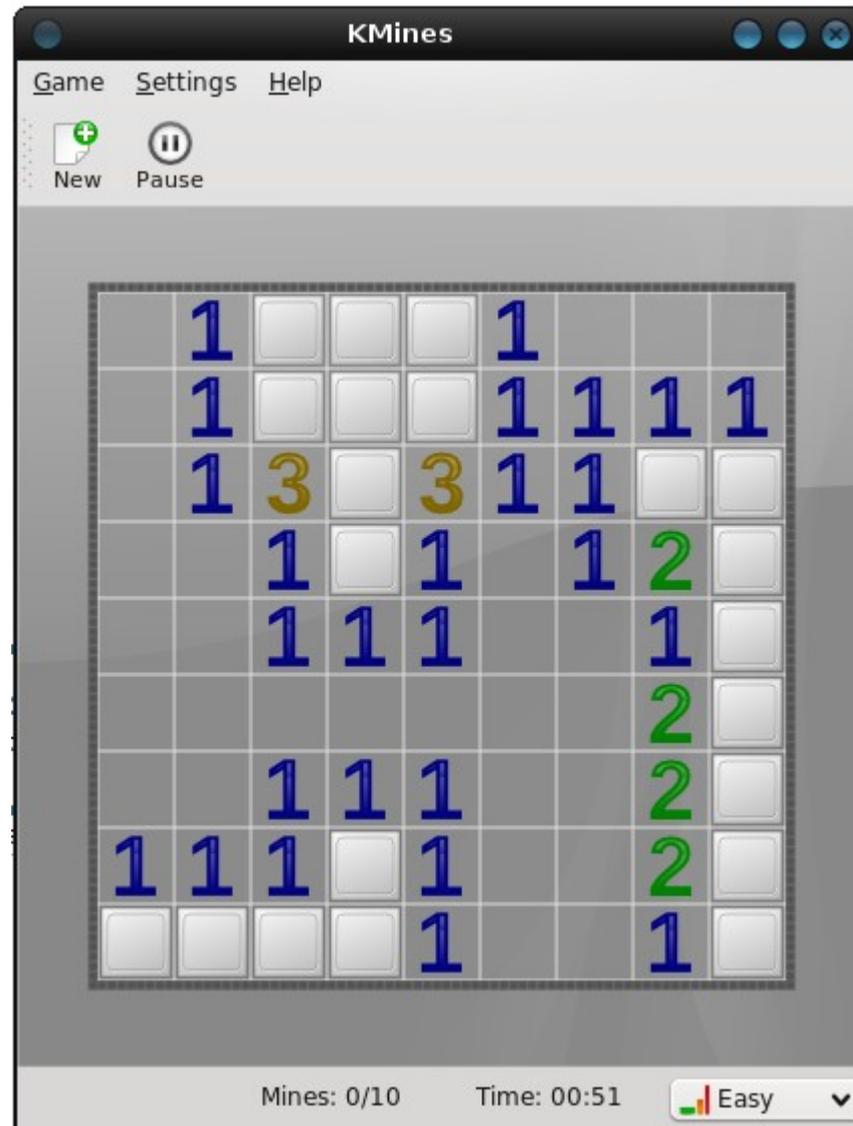
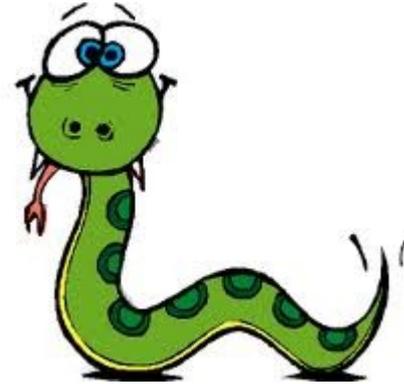
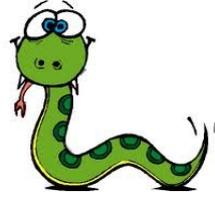


Esercitazione 7: campo minato





Termine consegna lavori:

Da Mercoledì 12 dicembre ore 00:01

A Martedì 18 dicembre ore 23:59

I lavori dovranno essere salvati all'interno di una cartella che dovrà contenere solo ciò che volete venga consegnato.

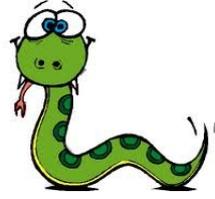
Da dentro questa cartella (in modalità terminal) dovrete digitare il comando:

consegna consegna7

Dopo aver digitato tale comando e battuto invio, vi verrà visualizzata la lista di tutto ciò che avete inviato.

Potete fare invii multipli però verrà da noi verrà visto solo l'ultimo effettuato.

E' obbligatorio che all'interno di ogni file sia riportato il vostro nome, cognome e numero di matricola.

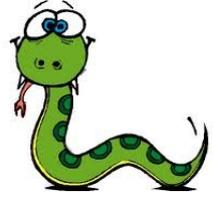


Si dovrà realizzare un programma che simuli il gioco del campo minato.

Il campo di gioco consiste in un campo rettangolare (o quadrato) di quadrati a vostra scelta oppure si possono chiedere le dimensioni del campo di gioco direttamente in input. Anche il numero delle bombe può essere fissato oppure fatto scegliere all'utente.

(Attenzione ai relativi controlli)

Esempio:



```
*-----*
*                   *
*           CAMPO MINATO           *
*-----*
```

```
|1|2|3|4|5|6|7|8|
```

```
A|#|#|#|#|#|#|#|#|
B|#|#|#|#|#|#|#|#|
C|#|#|#|#|#|#|#|#|
D|#|#|#|#|#|#|#|#|
E|#|#|#|#|#|#|#|#|
F|#|#|#|#|#|#|#|#|
G|#|#|#|#|#|#|#|#|
```

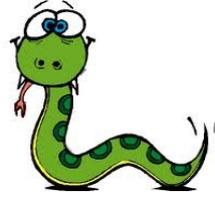
Scegli la tua mossa: -1 scopri una casella -2 metti una bandierina -3 toglì una bandierina
-->1

Inserisci le coordinate della casella:
-->A1

```
|1|2|3|4|5|6|7|8|
```

```
A| | | | |1|#|#|#|
B| | | | |2|#|#|#|
C| | | | |1|#|#|#|
D| | | | |2|#|#|#|
E| | | |1|3|#|#|#|
F| |1|1|2|#|#|#|
G|1|2|#|#|#|#|#|
```

Scegli la tua mossa: -1 scopri una casella -2 metti una bandierina -3 toglì una bandierina
-->

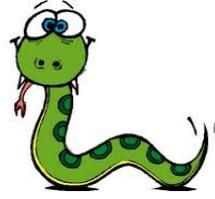


IL giocatore dovrà scegliere quindi se apporre una bandierina, se pensa che in una casella sia presente una bomba, oppure può scegliere se "scoprire" una casella.

Se la casella non contiene una mina, possono accadere due eventi. Se appare un numero esso indica la quantità di quadrati adiacenti (inclusi quelli in diagonale) che contengono mine. Se non appare nessun numero, in questo caso il gioco ripulisce automaticamente i quadrati adiacenti a quello vuoto (fino a quando non contengono un numero).

Se una casella contiene una mina, il giocatore avrà perso la partita.

Si vince la partita quando tutti i quadrati che non contengono mine saranno scoperti.



Il programma da realizzare dovrà perciò realizzare il campo di gioco (di dimensione prefissata o su dimensioni fornite dall'utente), scegliendo casualmente le posizioni in cui inserire le bombe (di numero prefissato o su richiesta dell'utente).

Con i dovuti controlli, chiederà le varie mosse mostrando via via il campo di gioco aggiornato finchè l'utente o vince la partita oppure perde.