

Domaći zadatak

IGRICA MINOLOVAC

U programskom jeziku Python, uz pomoć Tkinter biblioteke, napraviti igricu minolovac (minesweeper). Prozor za igru sadrži matricu dugmadi proizvoljne veličine. Na početku igre su sva dugmad (polja matrice) zatvorena. Zatim se, slučajno odabrajnoj, grupi dugmadi dodijeljuju mine i igra počinje. Cilj igre je da se otvore sva polja na kojima nije mina. Odabrano polje se otvara klikom. Klikom na dugme kojem je dodijeljena mina, igra se završava, otvaraju se sva polja na kojima su se nalazile mine tako što se na tim dugmadima prikaže njihova slika. Korisniku se prikazuje prozor sa porukom da nije uspio uloviti sve mine. Ukoliko korisnik klikne na dugme koje ne sadrži minu, na tom dugmetu se prikazuje broj koji označava na koliko od susjednih osam polja se nalaze mine. Ukoliko korisnik ovim postupkom otvori sva polja bez mina, prikazuje mu se prozor sa porukom da je uspio da ulovi sve mine. U prozor dodati i dugme "Nova igra". Klikom na dugme "Nova igra" sva dugmad se zatvaraju i preraspodjeljuju se mine kako bi nova igra mogla početi.

Rok za predaju domaćih je do 10.06.2023.