

### שולה מוקשים - דף הנחיה 3

אחרי בניית לוח המשחק (הגדרת מערך דו-מימדי), נגריל לתוכו את המוקשים, באופן הבא:

1. הגרלת מספר שורה
2. הגרלת מספר עמודה
3. אם כבר יש שם מוקש, נחזור לשלב 1
4. אחרת, נסמן שם מוקש, ונפחית את כמות המוקשים שיש עוד להציב.
5. אם לא סיימנו, נחזור לשלב 1

לאחר מכן, נבנה פעולה שתעבור על הלוח (מערך דו-מימדי) ועבור כל משבצת תספור כמה שכנים מוקשים יש לה, ונסמן במשבצת.  
טיפ: אל תיבנו פעולות גדולות, למשל: אם הסיור על הלוח הוא לולאה בתוך לולאה, אזי את הספירה של השכנים בצעו בפעולה אחרת, אותה תזמנו עם הפרמטרים הדרושים

לדוגמה:

```
private void CountNeighbors()
{
    for (int i = 0; i < board.GetLength(0); i++)
        for (int j = 0; j < board.GetLength(0); j++)
        {
            SetNeighbors(i, j);
        }
}
```

זה לא חיה!