

שולה מוקשים - דף הנחיה 4

על מנת לבדוק מה קרה בבחירת המשבצת האחרונה, נבדוק מספר מצבים:

1. המשבצת כבר גלויה למשתמש, ולכן אין מה לעשות מעבר לזאת
2. אם עלינו על מוקש, יש לחשוף את כל המוקשים, להציג למשתמש, ולהחזיר ערך של סוף משחק.
3. אם המשבצת מכילה מספר שכנים גדול מ-0, נחשוף רק אותה.
4. אם המשבצת מכילה אפס שכנים, יש לחשוף את כל השכנים לה שגם הם מכילים אפס, עד למשבצת הראשונה שאיננה אפס.

לדוגמה:

```
public bool Click(int x, int y)
{
    if (board[x, y].visible)
        return false;

    if (board[x, y].isMine)
    {
        TurnAllMines();    // boooooom
        return true;
    }
    else
    {
        if (board[x, y].neighbors == 0)
            ExposeSome(x, y);
        else
            board[x, y].visible = true;

        ExposeMore();
        return false;
    }
}
```

שימו לב, שבמקרה והיו אפס שכנים נחשוף את יתר המשבצות בשני שלבים: הצעד הראשון יחשוף רק השכנים הישירים. והצעד השני יבדוק בשארית הלוח את מי עוד צריך לחשוף.

בהצלחה!