

## שולה מוקשים - דף הנחיה 5

תהליך חשיפת המשבצות השכנות המיידיות:  
עבור כל משבצת (i, j) נבדקת נגדיר את הטריטוריה הקרובה:

	i, j	

יש לשים לב אם לא הגענו לשולי הלוח.  
נשתמש בשתי לולאות "רגילות" הסופרות כמה מוקשים מסביבנו.  
לפשוט התהליך נכניס בספירה גם את המשבצת עצמה (אם כי לא אמור להיות בה מוקש – כי בדקנו קודם).  
ואז בסוף התהליך, אם נמצא שם מוקש, נפחית 1 מהסך הכל.  
הסיבה שנבדוק בכל זאת אם היה שם מוקש נעוצה בכך שנשתמש הפעולה זו גם בפעולה הבאה.

```
private bool ExposeSome(int x, int y)
{
    int xmin = Math.Max(0, x - 1);
    int xmax = Math.Min(x + 2, board.GetLength(0));
    int ymin = Math.Max(0, y - 1);
    int ymax = Math.Min(y + 2, board.GetLength(1));
    bool found = false;

    for (int i = xmin; i < xmax; i++)
        for (int j = ymin; j < ymax; j++)
        {
            if (!board[i, j].visible)
            {
                found = true;
                board[i, j].visible = true;
            }
        }
    return found;
}
```

שימו לב, שהפעולה מחזירה חיווי אם היא מצאה מישהו שצריך להציג אותו.

בהצלחה!