

- 1 Definir el objetivo y pasos
 - Entretener a la gente jugando al buscaminas.
 - El aburrimiento y aprobar el módulo
 - Moviles (Android y IOS)
- 2 Investigación y analisis
 - Cualquier usuario que se quiera entrenar jugando juegos casuales. Debido a que es un juego sencillo y rápido y con el que cualquier persona se puede entretener.
 - El buscaminas, snake,tetris. En este caso los juegos más similares son juegos clásicos como el snake o el tetris.
 - La plataforma en la que se va a jugar(móvil), niveles personalizables (más difícil, más fácil, más casillas...), si es posible logros.
 - tablero, minas, contador del número de minas,cronometro, (posible) sonido de explosion, (posible) logros
- Funcionalidades y requerimientos
 - Que el programa corra y que el juego inicie. Que se puedan elegir el número de casillas, y por tanto la dificultad.
 - Sonidos, logros,selector de dificultades.
 - Mas logros, mas niveles, skins para el tablero y/o bombas.
- Diseño de la experiencia de Usuario
 - Abrir el juego, poner un nombre en el que registrar PTS,elegir el nivel de dificultad en el que va a tener el juego y por último jugar
 - Boceto Abel

