

1. Metodología de Revisión por Sprint

Al finalizar cada ciclo de trabajo, se ejecutará una revisión basada en tres pilares:

- **Revisión de Funcionalidad:** Se verificará que las nuevas características implementadas funcionan según lo previsto y no rompen funcionalidades anteriores.
- **Revisión de Código:** Se evaluará la limpieza del código, la nomenclatura de variables y la optimización de algoritmos (especialmente en la generación de la matriz de minas) para asegurar un rendimiento fluido en dispositivos móviles.
- **Revisión de Usabilidad :** Se validará que las celdas tengan un tamaño adecuado para los jugadores

2. Requisitos Mínimos de Funcionamiento

Para poder decir que se tiene una versión funcional, la aplicación debe cumplir estrictamente con los siguientes **Requisitos Mínimos de Viabilidad**:

A. Lógica del Juego

- **Generación del Tablero:** El sistema debe generar una cuadrícula con distribución aleatoria de minas al iniciar cada partida. La primera casilla pulsada nunca debe ser una mina.
- **Cálculo de Adyacencia:** Cada casilla debe calcular correctamente el número de minas adyacentes y mostrar el número correspondiente.
- **Propagación:** Al pulsar una casilla vacía, el juego debe despejar automáticamente todas las casillas vacías contiguas hasta encontrar límites numéricos.

B. Interacción en Dispositivo Móvil

- **Diferenciación de Gestos:**
 - Toque corto: Revelar casilla.
 - Toque largo: Colocar bandera para marcar una posible casilla con una mina.
- **Comportamiento visual:** El usuario debe ver de forma inmediata inmediata al interactuar con cualquier celda

C. Estados de Finalización

- **Condición de Victoria:** El juego debe detectar automáticamente cuando todas las casillas *sin mina* han sido reveladas y lanzar un mensaje o pantalla de "Victoria".
- **Condición de Derrota:** Al revelar una casilla con mina, el juego debe detenerse, mostrar todas las minas restantes del tablero y presentar la opción de "Reiniciar".

3. Documentación de Resultados

Los resultados de cada evaluación se documentarán

1. **Fecha y Versión:** Implementación de Banderas
2. **Estado de los Requisitos:** Comprobar si el jugador gana o pierde
3. **Detección de errores:** Descripción breve del error, pasos para poder corregirlos
4. **Acciones Correctivas:** Plan de acción para solucionar los errores antes del siguiente sprint.