

# 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.