

BUSCAMINES

Descripció del funcionament del programa

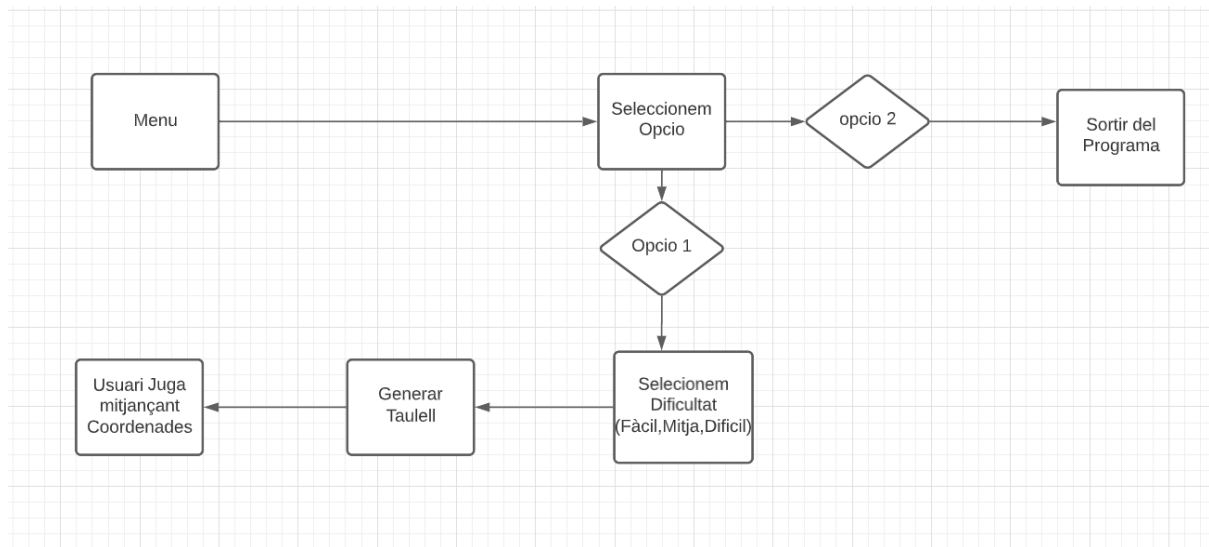
Tindrem un menú on hi haurà dues opcions, la primera serà per iniciar la partida i la segona sortir.

Si l'usuari ens selecciona l'opció de jugar li sortirà un menú on li preguntarem en quina dificultat vol jugar (fàcil, mitja o difícil).

- Després li demanarà a l'usuari que entri unes coordenades on ens dirà un número amb una lletra (exemple: 2 A) i si surt un (*) és que és una mina i si no l'usuari seguirà jugant
- Dificultat fàcil tindrà 3 mines
- dificultat mitjana tindrà 5 mines
- dificultat difícil tindrà 7 mines

Jugarem amb coordenades on l'usuari ens dirà unes coordenades (exemple: 2 A) i si aquest número és igual a 0 serà una mina i sortirà del programa i si no seguirà jugant 1

Diagrama de flux



Definició dels mètodes

menu() int → return opció

seleccionarDificultat() int → return dificultat

Taulellvuit()

crearTaulell () Int [][]

mostrarTaulell(int [][] taulellAmbMines)

demanarCoordenas() coordenades → return coord

convertirdificultatpermines(int dificultat) int → return mines

minesAlVoltant(coordenades cordenada, int [][] taulellAmbMines) int → count

mostrarGuanyador(int [][] taulellAmbMines, int puntuacio)

mostrarPerdedor(int [][] taulellAmbMines, int numero, int lletra, int puntuacio)

jugarPartida(int dificultat, int [][] taulellAmbMines)

Definició de les Classes

Class coordenades

int lletres;

int numeros;