

Martínez Santana Brayan

Para mi programa utilizo 4 clases principales:

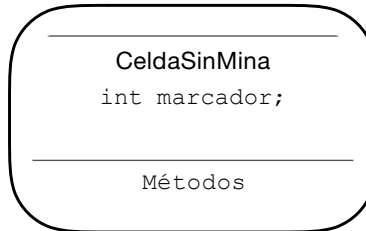
Clase celda

Descripción: Está clase trabaja con todo el comportamiento para manipular una celda, podemos saber su estado y cambiarlo.



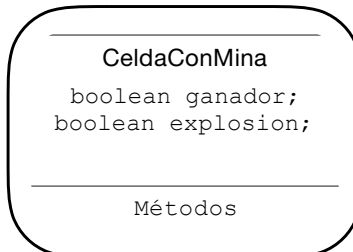
Clase Celsa sin Mina

Objetivo: Representar a una celda sin mina donde tiene los atributos y los métodos del padre y otro extra.



Clase Celda con Mina

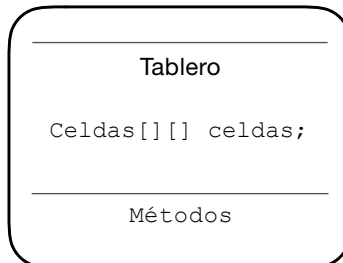
Objetivo: Representar a una celda con mina donde tiene los atributos y los métodos de la clase Celdas y otro atributos extra



Clase Tablero

Descripción: Está es una clase que sirve para representar el comportamiento de un tablero real e imprime en la pantalla el formato.

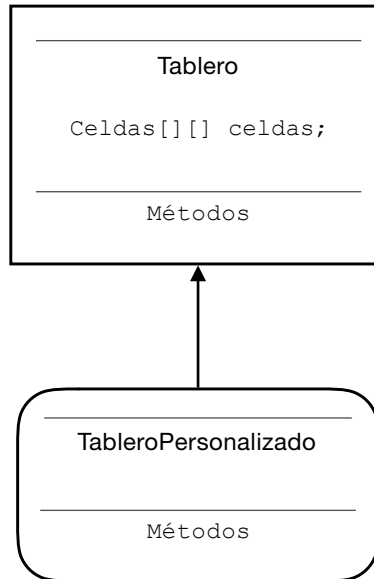
Objetivo: Ser la base para cualquier tipo de Tablero, pudiera ser de ajedrez, de buscaminas, etc.



Clase TableroPersonalizado

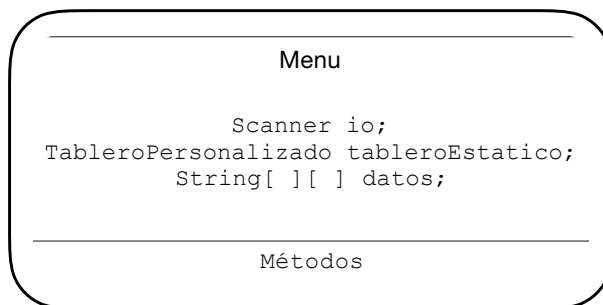
Descripción: Es una clase específica que tiene todos los métodos necesarios para trabajar como un Tablero de un buscaminas.

Objetivo: Ser una clase hijo de la clase Tablero.



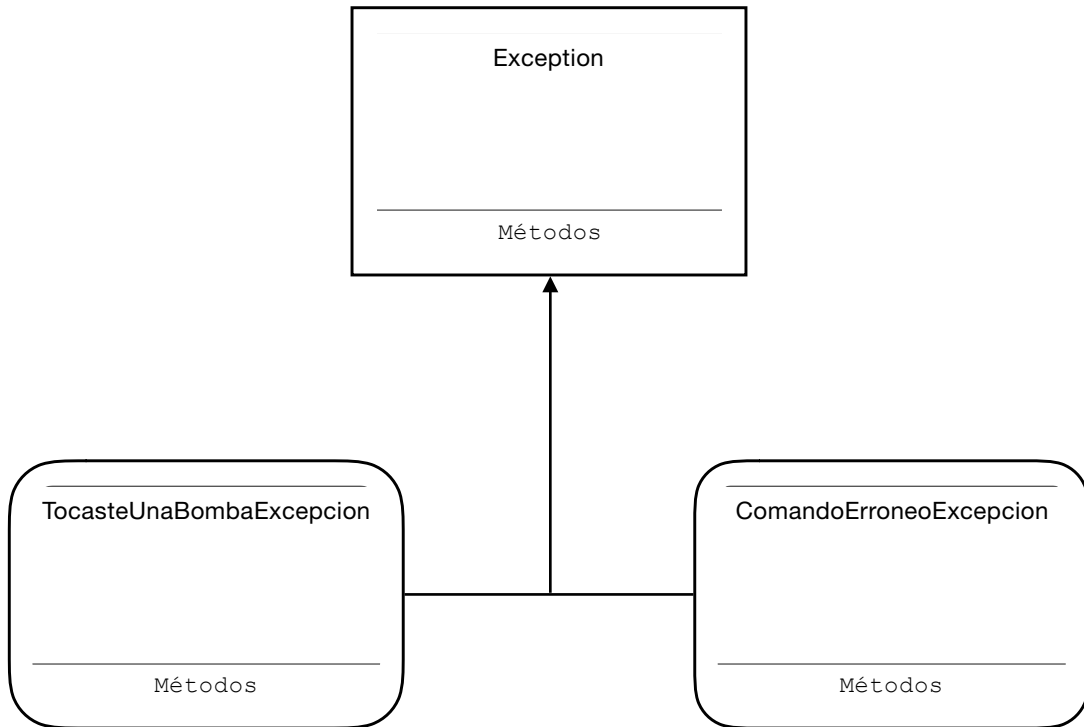
Clase Menu

Descripción: Trabaja con el flujo de datos y es una capa intermedia entre la clase Tablero personalizado y el jugador.



Otras clases:

Descripción: Trabajo con dos clases que derivan de la clase Exception para obtener algunos errores que pudieran generarse de manera específica, por ejemplo si el usuario activa una bomba, se genera una excepción que detiene el programa y avisa.



Otra clase que utilice fue la clase **MiHilo**, para representar un cronómetro usando el concepto de hilos.

