

BUSCAMINES

DESCRIPCIÓ:

Farem un programa que mitjançant dades introduïdes per l'usuari (files, columnes i mines) creï un tauler i generi "mines" de manera aleatòria. I el jugador anirà introduint coordenades per seleccionar les caselles, exemple:

Introdueix fila: x

Introdueix columna: y

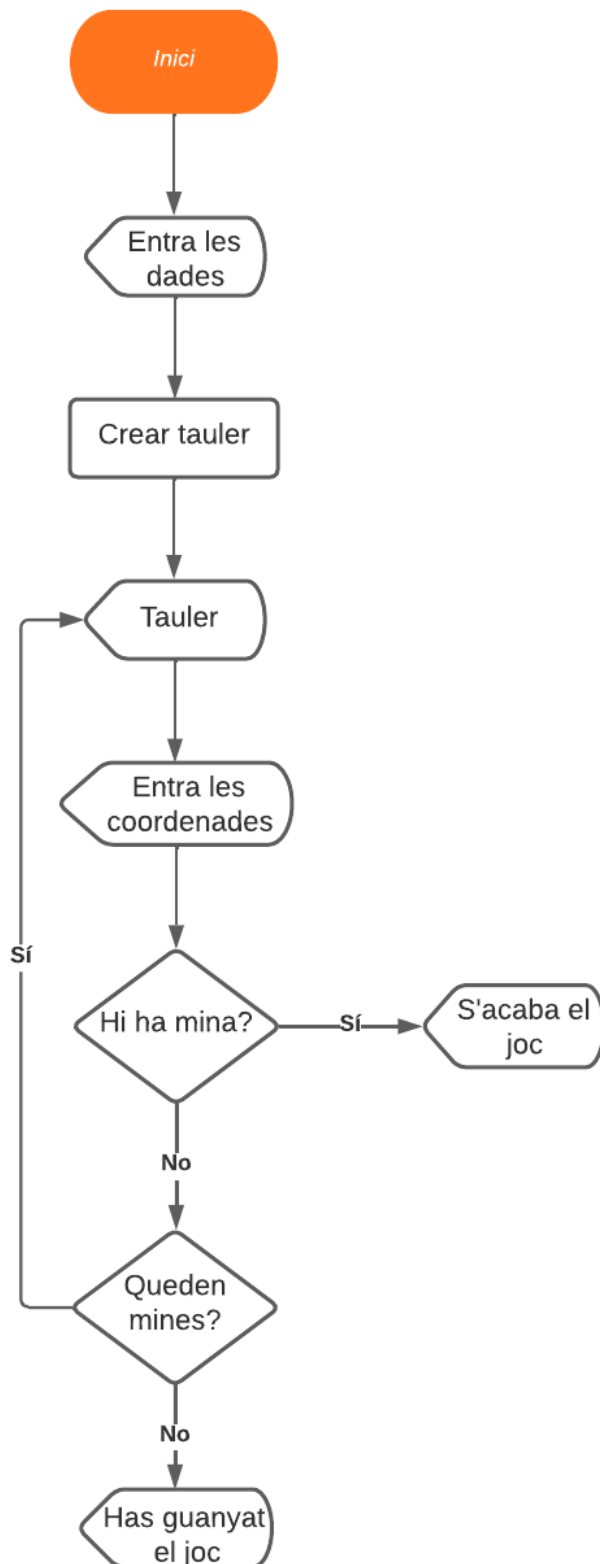
```
■ ■ □ ■ ■ ■ □ □
■ ■ ■ ■ ✕ ■ ■ □
■ ■ ✕ ■ ■ ✕ ■ □
■ ■ ■ ■ □ ■ ■ 1
■ ✕ ■ ■ ■ ■ 1 □
```

L'usuari introduirà les coordenades i el programa mostrarà si la casella tenia mina o no, si hi ha mina el joc s'acaba, sino es mostra en el tauler un 0 per diferenciar les caselles seleccionades amb les que no ho estan. Per guanyar el joc, has de trobar totes les caselles sense bomba i deixar les que tenen bomba sense marcar.

També volem utilitzar una classe externa amb un array que marqui tots els tipus de cassella que hi ha, es a dir:

- Si la casella no ha sigut explorada, es marcarà amb un "0"
- Si la casella ha sigut explorada, es marcarà amb un "1"
- Si la casella porta una mina, es marcarà amb un "2"
- Si la cassella esta marcada, es marcarà amb un "3"

DIAGRAMA DE FLUX



Arnau Gibert López, Xavier Pandelet, Luis Fabricio Laso

DEFINICIÓ DE MÈTODES:

Mètode per crear el tauler que demanarà l'alçada i llargada del taulell.

Mètode per mostrar el taulell.

Mètode per generar les mines.

Mètode per comprovar les coordenades.