**Requerimientos Funcionales**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | R1. Seleccionar y desplegar nivel. |
| **Resumen:** | Para poder iniciar a jugar el usuario deberá escoger un nivel. Entre los cuales están: principiante, intermedio o experto. |
| **Entradas:** | - Nivel que se desea jugar. |
| **Resultado:** | - Se despliega el tablero respectivo al nivel seleccionado:  ● Para el nivel principiante se despliega un tablero 8 × 8 casillas con 10 minas.  ● Para el nivel intermedio se despliega un tablero de 16 × 16 casillas con 40 minas.  ● Para el nivel experto se despliega un tablero de 16 × 30 casillas con 99 minas. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | R2. Perder o ganar |
| **Resumen:** | El usuario debe saber cuándo ha perdido o cuando ha ganado el juego. |
| **Entradas:** | -Ninguna. |
| **Resultado:** | - Se muestra un mensaje diciendo que el usuario gano o perdió. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | R3. Rendirse |
| **Resumen:** | El usuario puede escoger la opción de acabar el juego y ver el tablero resuelto si se ha aburrido de jugar el juego. |
| **Entradas:** | - Opción de resolver. |
| **Resultado:** | - Se muestra todo el tablero resuelto, dando a conocer en donde se encontraban las minas y cuáles eran sus espacios vacíos. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | R4. Abrir celda |
| **Resumen:** | El usuario puede abrir una celda escogiendo la fila seguida de la columna que desea abrir. |
| **Entradas:** | - Fila.  - Columna. |
| **Resultado:** | - Se pierde ya que el jugador ha abierto una posición en donde se encontraba una mina o se abre la casilla con un número mayor o igual a 1 y menor o igual a 8; este número corresponde a la cantidad de minas alrededor de la casilla abierta. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | R5. Dar pista |
| **Resumen:** | El programa abre una casilla del buscaminas cuya cantidad de minas alrededor sea diferente de 0. |
| **Entradas:** | - Ninguna. |
| **Resultado:** | - Se abre una casilla que no tenga mina y se debe notificar qué casilla abrió la pista. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | RNF1. Si se rinde no es ganador. |
| **Resumen:** | Si el jugador escoge la opción de resolver el tablero no se considera como ganador. |