**Requerimientos Funcionales**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | R1. Escoger nivel. |
| **Resumen:** | En el juego existe la opción de escoger el tablero en el cual se quiere jugar. |
| **Entradas:** | - Nivel. |
| **Resultado:** | Se despliega el tablero correspondiente. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | R2. Ganó. |
| **Resumen:** | Cuando el usuario ha abierto todas las casillas que no son minas se le debe indicar que ganó el juego. |
| **Entradas:** | - Ninguna. |
| **Resultado:** | Ha ganado el juego. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | R3. Perdió. |
| **Resumen:** | Si el usuario abre una casilla en donde hay una mina el juego termina y se le indica que perdió. |
| **Entradas:** | - Ninguna. |
| **Resultado:** | Ha perdido el juego. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | R4. Resolver. |
| **Resumen:** | Cuando el usuario esté cansado de jugar puede escoger la opción de que el tablero sea resuelto, mostrando las minas y las casillas libres. |
| **Entradas:** | -Ninguna. |
| **Resultado:** | Se resuelve el tablero. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | R5. Dar pista. |
| **Resumen:** | El usuario puede pedirle una pista al programa como pate de una ayuda pedagógica. |
| **Entradas:** | -Ninguna. |
| **Resultado:** | El programa abre la primera casilla que no sea una Mina y cuya cantidad de minas alrededor sea diferente de 0. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | R6. Mina sospechosa. |
| **Resumen:** | El usuario tiene la opción con clic derecho de marcar una casilla si sospecha que en dicha casilla existe una mina. |
| **Entradas:** | -Ninguna. |
| **Resultado:** | Se marca la casilla con una bandera. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | R7. Minas alrededor. |
| **Resumen:** | Cuando el usuario abre una casilla, esta tiene un valor entre 0 y 9, que corresponde al número de minas que esta casilla libre tiene alrededor. |
| **Entradas:** | -Ninguna. |
| **Resultado:** | Número entero de minas alrededor de la casilla. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | RNF1. No ganador. |
| **Resumen:** | Si el tablero se resuelve con la opción de resolverlo, no se considera como ganador al jugador. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre:** | RNF2. Muchas pistas, no ganador. |
| **Resumen:** | Si el jugador pide muchas pistas al programa, si gana, no se considera ganador. |