

Proyecto (15%)

Instrucciones: A continuación, se presentan un ejercicio que se debe de seleccionar de acuerdo con el último dígito de su número de cuenta. Se debe de presentar un archivo .cpp nombrado con su número de cuenta a mas tardar el día 18 de abril, tal entrega se habilitará el lunes 12 abril en el campus.

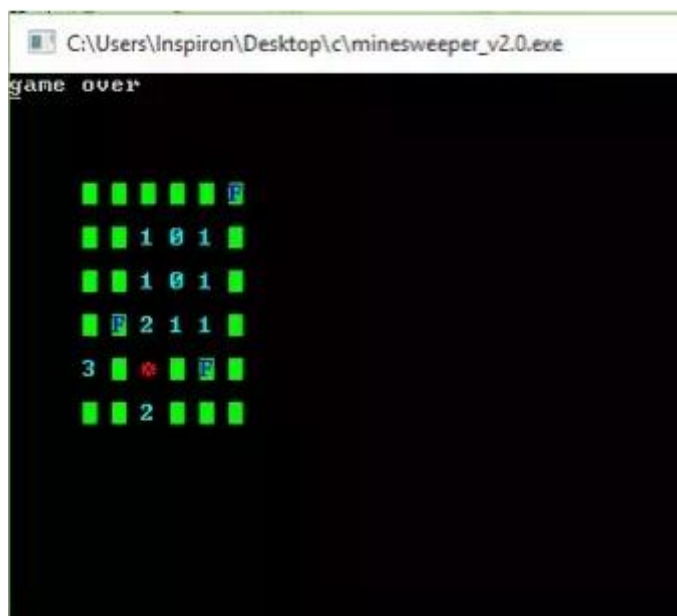
1. **Estudiantes con cuenta par:** El buscaminas en un tamaño de $n \times n$ con n leído desde el usuario y $6 \leq n \leq 15$.

El juego consiste en despejar todas las casillas de una pantalla que no oculten una mina.

Las casillas tienen un número, el cual indica la cantidad de minas que hay en las casillas circundantes. Así, si una casilla tiene el número 3, significa que de las ocho casillas que hay alrededor (si no es en una esquina o borde) hay 3 con minas y 5 sin minas. Si se descubre una casilla con el número cero indica que ninguna de las casillas vecinas tiene mina y sus casillas circundantes se descubren automáticamente al igual que la casilla misma.

Si se descubre una casilla con una mina se pierde la partida.

Tablero debe tener $K\%$ de casillas con minas posicionadas aleatoriamente y K es un número entre 12 y 20, aleatorio.



2. **Estudiantes cuenta impar:** La serpiente, se generará un tablero de 60×20, posicionando la serpiente de tamaño 4 en el centro del tablero.

De debe de mover mediante las teclas w, s, a, y d siendo sus movimientos respectivos arriba, abajo izquierda y derecha respectivamente para poder “comer” las letras F que aparecerán aleatoriamente en el tablero (en espacios que no estén usados en ese momento) y aumentan el tamaño de la serpiente en una unidad.

El juego culminará cuando la cabeza de la serpiente “choque” con los bordes o con ella misma.

