 Universidad Autónoma de Guadalajara

**Programación Avanzada 2**

**LAB02: Buscaminas en C**

**Objetivo**: Aplicar los recursos aprendidos con ingenio para el desarrollo de un juego sencillo

**Descripción**: Realizar un juego buscaminas que cumpla con los siguientes requerimientos:

->Debe imprimir una cuadricula de 15x15 (un total de 225 espacios).

->El usuario debe ingresar las coordenadas de su selección con 2 dígitos (X,Y), ejemplo: 13, 7.

->La cuadricula debe de ser refrescada con cada nueva coordenada que el usuario ingrese.

->El juego debe de tener 3 dificultades donde:

\*Fácil muestre 10 minas en coordenadas aleatorias

\*Normal muestre 20 minas en coordenadas aleatorias

\*Difícil muestre 30 minas en coordenadas aleatorias

->Al principio del juego se pedirá por la selección de la dificultad y después el programa estará loopeado hasta que termine el juego (ya sea que el usuario gane o pierda).

->Cuando una mina sea descubierta se tiene que pintar en esa coordenada una @

->Una vez que el usuario pierda se deben de descubrir todo el mapa del tablero mostrando todas las minas

->Al inicio del juego todas las coordenadas deben tener un #

**Entregables**: Dentro de su carpeta de prácticas deberá crear una nueva carpeta con el nombre de la práctica “LABXX”, ahí mismo creará los siguientes archivos:

-El archivo Mines.c el cual deberá tener las funciones.  
-El archivo Mines.h el cual deberá tener los prototipos de las funciones.  
  
Nota: Si tu programa no compila no será calificado.