



**ESCUELA SUPERIOR
POLITÉCNICA DEL LITORAL**

DOCUMENTACIÓN DEL BUSCAMINAS

Materia: Lenguajes de Programación

Paralelo: 1

Fecha de entrega:
Miércoles, 11 de Diciembre del 2013

BUSCAMINAS

Autores:

- Cristina Barreno
- Sixto Castro
- Jordy Vasquez

10 de diciembre de 2013

Índice

1. Introducción	4
2. Justificación	4
3. Desarrollo	4
4. Alcances	4
5. Manual	4
6. Imágenes	5
7. Observaciones	11
8. Conclusiones	11

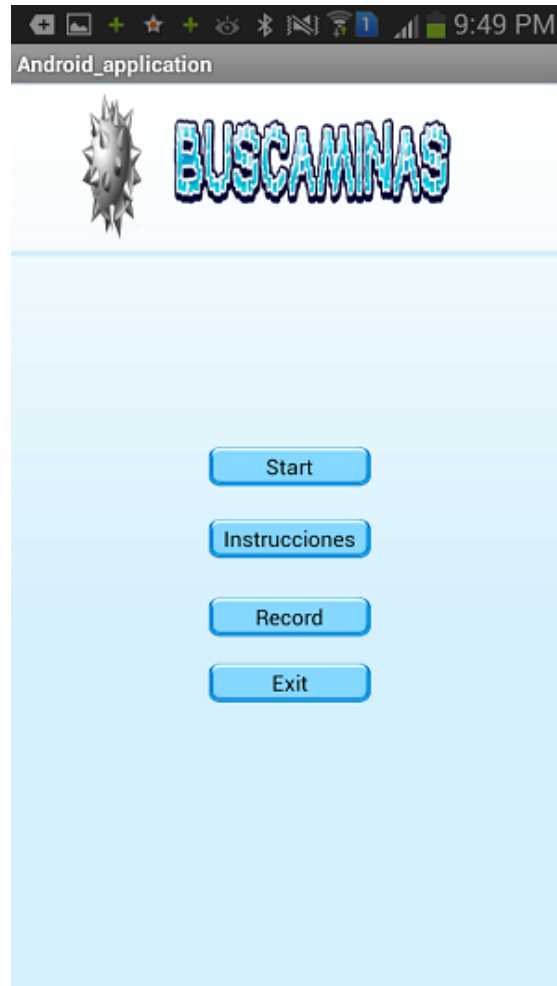
Documentación del Proyecto Buscaminas

1. **Introducción**
2. **Justificación**
3. **Desarrollo**
4. **Alcances**
5. **Manual**

- Este juego consiste en destapar todas las casillas que no oculten una mina.
- Algunas casillas tienen un número, el cual nos indica el total de minas que se encuentran alrededor de esa casilla. Por Ej: Si una casilla tiene el número 6, significa que de las ocho casillas que hay alrededor de aquella casilla marcada (si no es en una esquina o borde) hay 6 con minas y 2 sin minas. Si se descubre una casilla sin número indica que ninguna de las casillas vecinas tiene mina y estas se van a descubrir (destapar) automáticamente.
- Si se descubre una casilla con una mina se pierde la partida.
- Se puede poner una bandera en las casillas donde el jugador piensa que hay minas para ayudar a descubrir aquellas que tienen minas.
- El juego también posee un sistema de récords para cada nivel en el que se muestra los usuarios que han ganado en el menor tiempo posible. Los niveles son:
 - Nivel principiante: 8 x 8 casillas y 10 minas.
 - Nivel intermedio: 16 x 16 casillas y 40 minas.
 - Nivel experto: 16 x 20 casillas y 60 minas.

6. Imágenes

- Menú principal



■ Jugar

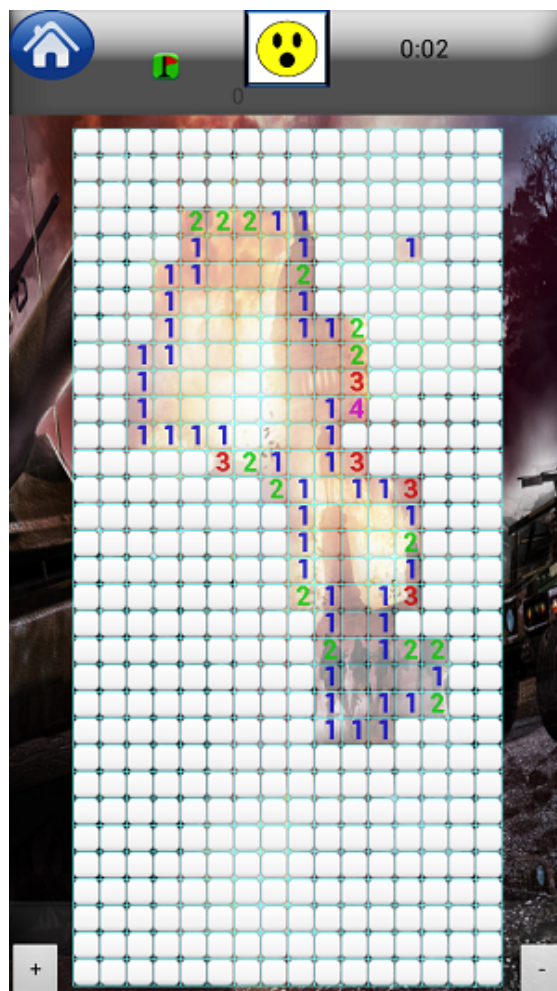
Cuenta con varios niveles: Fácil, intermedio y difícil.

- Nivel fácil



-

- Nivel difícil



- **Gana**

Se muestra una cara feliz con gafas indicando que uno ha ganado. Además se presenta un pantalla mostrando el tiempo en que ganó el usuario, también le pide el nombre del usuario para guardarlo en la base de datos (Records).



■ Records

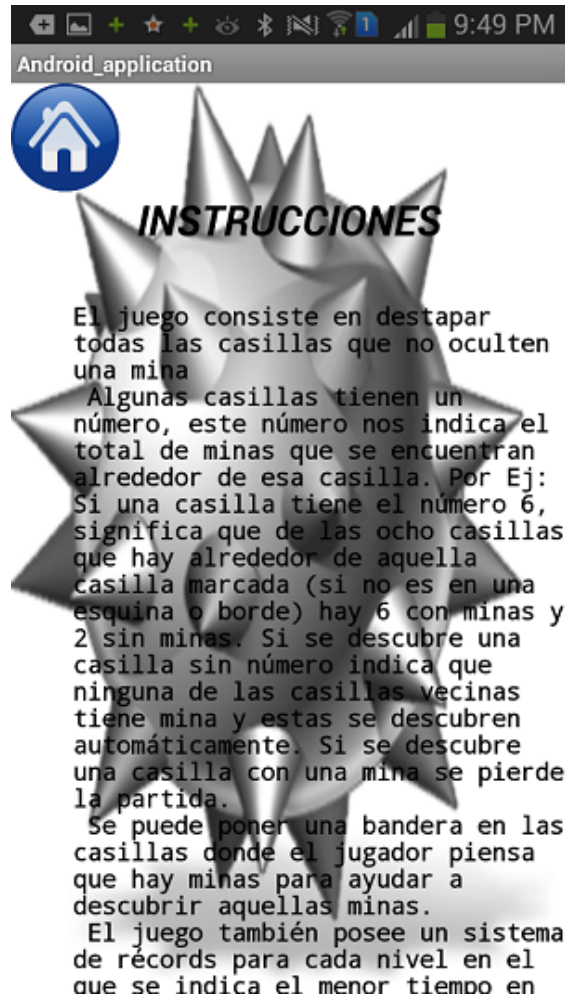
Android_application

Posicion	Jugador y puntaje
1	00:32 sixtojavier
2	00:41 sjcastro

Regresar

⏮ ⏪ ⏩ ⏭ ⏮ ⏪ ⏩ ⏭ 22:39 📶 🔋

- Instrucciones



7. Observaciones
8. Conclusiones