

Especificación de requerimientos funcionales

Nombre	RF1: Permitir Seleccionar una dificultad de Juego al Usuario
Resumen	Permite mostrar y seleccionar uno de los tres niveles de dificultades disponibles que hay para jugar al buscaminas, dependiendo de esta dificultad ubicaran las minas en el tablero de manera aleatoria
Entrada	Ninguna, es una selección del menú
Salida	(Ninguna, ejecuta otro método justo después de que el usuario selecciona correctamente) Si selecciona un valor incorrecto informa que el dato no es valido

Nombre	RF4: Informar al usuario cuando perdió el Juego
Resumen	Permite al usuario si perdió la partida del juego al haber abierto una casilla con una mina
Entrada	(Ninguna, este requerimiento se ejecuta solo cuando el programa detecta que el usuario abrió una bomba)
Salida	Mensaje informando al usuario su perdida

Nombre	RF2: Mostrar en Consola el tablero del Buscaminas con el número de sus filas y columnas
Resumen	Permite mostrar la matriz(Tablero) del buscaminas al usuario con los números de las filas y las columnas que más adelante usara para guiarse al abrir una casilla
Entrada	(Ninguna, este método se ejecuta justo después de seleccionar la dificultad)
Salida	El tablero del juego del tamaño deseado por el usuario con respecto a la dificultad

Nombre	RF5: Mostrar la solución del Juego Buscaminas
Resumen	Permite al usuario ver las casillas vacías y la ubicación de las minas en el tablero
Entrada	(Ninguna, es solo la selección del menú)
Salida	La matriz(Tablero del buscaminas) con las casillas vacías y las casillas que tenían minas

Nombre	RF3: Informar al usuario cuando gano el Juego
Resumen	Permite al usuario darse cuenta de que gano el juego al no haber abierto ninguna casilla con una mina
Entrada	(Ninguna, este requerimiento solo se ejecuta solo cuando el programa detecta que el usuario gano el juego)
Salida	Mensaje informando al usuario su éxito rotundo

Nombre	RF6: Permitir al usuario abrir una casilla del buscaminas utilizando las coordenadas que se muestran en la pantalla
Resumen	Permite al usuario ingresar el numero de una fila y el número de columna para abrir una casilla
Entrada	El numero de la fila y la columna que no sobre pase el tamaño del tablero
Salida	El valor que esconde la casilla si es una bomba o si es una casilla libre

Nombre	RF7: Mostrar el nuevo estado del tablero cada vez que se abre una casilla
Resumen	Permite al usuario ver los nuevos números que le permitirán identificar donde podría haber una mina
Entrada	(Ninguna, este requerimiento se ejecuta después de que el usuario ya ha abierto una casilla)
Salida	El nuevo estado del tablero mostrando un número que indica cuantas minas hay alrededor

Nombre	RF8: Permitir al usuario seleccionar la opción de dar una pista para poder ganar el juego
Resumen	Permite al usuario seleccionar la opción de ayuda que abrirá una casilla que no es una mina y cuya cantidad de minas alrededor es diferente de cero
Entrada	(Ninguna, es una selección del menú)
Salida	Muestra en el tablero la primera casilla que no es una Mina y cuya cantidad de minas alrededor sea diferente de 0

Nombre	RF9: Mostrar menú de opciones
Resumen	Muestra las opciones con las que el usuario podrá interactuar con el juego
Entrada	(Ninguna)
Salida	Opciones del juego