

Requerimiento funcional	Metodo Utilizado	Clase
RF1: Permitir Seleccionar una dificultad de Juego al Usuario	3 //seleccionarDificultad():void	3 Menu
RF2: Mostrar en Consola el tablero del Buscaminas con el número de sus filas y columnas	1// mostrarTablero():String	1 Buscaminas
RF3: Informar al usuario cuando gano el Juego	1. // gano():boolean 2. // darPerdio():boolean	1. Buscaminas 2. Casillas
RF4: Informar al usuario cuando perdió el Juego	1. // gano():boolean 2. // darPerdio():boolean	1. Buscaminas 2. Casillas
RF5: Mostrar la solución del Juego Buscaminas	1. //resolver():void 2. //destapar():void	1. Buscaminas 2. Casilla
RF6: Permitir al usuario abrir una casilla del buscaminas utilizando las coordenadas que se muestran en la pantalla	1. //abrirCasilla():boolean 1. //mostrarTablero():String 2. // esMina():boolean 2.// destapar():void 2.// darSeleccionada:boolea	1. Buscaminas 2. Casilla

RF7: Mostrar el nuevo estado del tablero cada vez que se abre una casilla	1. //mostrarTablero():String 1. //mostrarValorCasilla():String	1. Buscaminas 2. Casilla
RF8: Permitir al usuario seleccionar la opción de dar una pista para poder ganar el juego	1. //darPista():String 2. // esMina():boolean 2.// destapar():void 2.// darSeleccionada():boolean 2. darValor():int	1. Buscaminas 2. Casilla
RF 9: Mostrar menú de opciones	3. menuJuego():int	3. Menu