

Requerimiento funcional	Metodo Utilizado	Clase
RF1: Permitir Seleccionar una dificultad de Juego al Usuario	3 seleccionarDificultad():void 5 easy (ActionEvent event):void 5 medium (ActionEvent event):void 5 hard (ActionEvent event): void	1Buscaminas 2Casillas 4 Main 5 ControllerWindow 6 ControllerGame
RF2: Mostrar el tablero buscaminas	1 mostrarTablero():String 4 start(Stage primaryStage):void 4 <u>main(String[] args):void</u>	1Buscaminas 2Casillas 4 Main 5 ControllerWindow 6 ControllerGame
RF3: Informar al usuario cuando gano el Juego	1 gano():boolean 1 darPerdio():boolean 6 winner():void	1Buscaminas 2Casillas 4 Main 5 ControllerWindow 6 ControllerGame
RF4: Informar al usuario cuando perdió el Juego	1 gano():boolean 1 darPerdio():boolean 6 loser():void	1Buscaminas 2Casillas 4 Main 5 ControllerWindow 6 ControllerGame
RF5: Mostrar la solución del Juego Buscaminas	1 resolver():void 1 destapar():void 6 resolMineSweper():void 6 resolMineSweperM():void 6 resolMineSweperD():void	1Buscaminas 2Casillas 4 Main 5 ControllerWindow 6 ControllerGame

RF6: Permitir al usuario abrir una casilla del buscaminas haciendo clic en ella	1 abrirCasilla():boolean 1 mostrarTablero():String 1 esMina():boolean 2 destapar():void 2 darSeleccionada():boolean 6 update():void 6 updateM():void 6 updateD():void	1Buscaminas 2Casillas 4 Main 5 ControllerWindow 6 ControllerGame
RF7: Mostrar el nuevo estado del tablero cada vez que se abre una casilla	1 mostrarTablero():String 1 mostrarValorCasilla():String	1Buscaminas 2Casillas 4 Main 5 ControllerWindow 6 ControllerGame
RF8: Permitir al usuario seleccionar la opción de dar una pista para poder ganar el juego	1 darPista():String 1 esMina():boolean 2 destapar():void 2 darSeleccionada():boolean 2 darValor():int 6 giveHint():void 6 giveHintM():void 6 giveHintD():void	1Buscaminas 2Casillas 4 Main 5 ControllerWindow 6 ControllerGame
RF 9: Mostrar menú de opciones	4 start(Stage primaryStage):void 4 playCrazyFrog():void 4 launch(args) 5 easy (ActionEvent event):void 5 medium (ActionEvent event):void 5 hard (ActionEvent event): void	1Buscaminas 2Casillas 4 Main 5 ControllerWindow 6 ControllerGame
RF10 Colocar una bandera	4 update():void 4 updateM():void 4 updateD():void	1Buscaminas 2Casillas 4 Main 5 ControllerWindow 6 ControllerGame
RNF1 Construir interfaz gráfica con JavaFx	4 start(Stage primaryStage):void 4 playCrazyFrog():void 4 launch(args) 5 easy (ActionEvent event):void 5 medium (ActionEvent event):void 5 hard (ActionEvent event): void 6 clickCarga():void 6 update():void 6 resolMineSweper():void 6 giveHint():void 6 clickCargaM():void 6 updateM():void 6 resolMineSweperM():void 6 giveHintM():void 6 clickCargaD():void 6 updateD():void 6 resolMineSweperD():void 6 giveHintD():void 6 winner():void 6 loser():void 6 noMoreHints():void	1Buscaminas 2Casillas 4 Main 5 ControllerWindow 6 ControllerGame

