

Nombre	RF10 Colocar una bandera
Resumen	Permite colocar al usuario un identificador en una de las casillas, en la cual sospecha que puede haber una mina
Entrada	Casilla en la cual desea colocar el identificador
Salida	El indicador es colocado en la casilla deseada

Nombre	RNF1 Construir interfaz gráfica con JavaFx
Resumen	Permite crear un menú intuitivo y amigable con el usuario en el cual se le sea más fácil jugar al juego buscaminas.
Entrada	N/A
Salida	La interfaz gráfica realizada en JavaFX es mostrada