|  |  |
| --- | --- |
| 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 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Requerimiento Funcional | Método Utilizado | Clase |
| RF10 Colocar una bandera | 4 update():void  4 updateM():void  4 updateD():void | 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 looser():void  6 noMoreHints():void |  |