|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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 en Consola el tablero del |  |  |
| Buscaminas con el número de sus filas y columnas | 1 mostrarTablero():String | 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 looser():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 utilizando las coordenadas que se muestran en la pantalla | 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 looser():void  6 noMoreHints():void | 1Buscaminas  2Casillas  4 Main  5 ControllerWindow  6 ControllerGame |