

# Programación

## Bloque 02 - Introducción a la programación orientada a objetos

### Objetos y clases

Accede a la página:

<https://buscaminas.eu/>

en la que podrás ver una versión online del juego clásico buscaminas. Examina el juego un momento y responde a las siguientes cuestiones:

1. Identifica los objetos que se muestran en el juego (centrate en la parte del juego y descarta la página, anuncios, instrucciones, etc.)
2. Identifica asimismo los atributos, valores, etc. de los objetos. En caso de objetos que sean muy similares y de los que existan muchos similares sólo indica un par de ellos.
3. Identifica asimismo las acciones que realizan los objetos, basándose en su comportamiento en el juego
4. Enumera las clases que podrían existir, indicando para cada una atributos y mensajes.