Documentación Buscaminas

Buscaminas.java

Clase controlador que contiene las preferencias que el usuario ha elegido para el buscaminas. **Hay que hacer un SET al modelo después de que el usuario se haya identificado y haya elegido un nombre.**

A través de esta clase, se setea el nivel para la ventana y se guarda el nivel.

SeleccionNivel.java

El usuario elige un nombre (hay que comprobar que no sea null) y lo setea en la clase **Usuario.java.** NO SE GUARDA NADA EN LA BASE DE DATOS, se espera a que el usuario haya acabado el juego. En caso de que no haya terminado NO SE GUARDA NADA.

PARA CALCULO DE PUNTUACION

Tener en cuenta el nivel de dificultad y el tiempo que se ha tardado.