

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN
Facultad de Producción y Servicios
Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas



**- Laboratorio Fundamentos de
Programación 2 -**

Proyecto Final

Docente: Edith Pamela Rivero Tupac De Lozano

Estudiante: Rutbel Carlos Ttito Campos

Arequipa-Perú

2021

BUSCAMINAS

Resumen:

- El juego consiste en despejar todas las casillas de una casilla que no oculten una mina.
- Algunas casillas tienen un número, el cual indica la cantidad de minas que hay en las casillas circundantes. Así, si una casilla tiene el número 3, significa que de las ocho casillas que hay alrededor (si no es en una esquina o borde) hay 3 con minas y 5 sin minas. Si se descubre una casilla sin número indica que ninguna de las casillas vecinas tiene mina y éstas se descubren automáticamente.
- Si se descubre una casilla con una mina se pierde la partida.

Funcionalidades:

- Hay tres tipos de casillas adicionales que son comodines, con los cuales se puede descubrir minas del tablero, girar tablero 90º, o cambiar la posición de las minas

Capturas del juego:

Juego	Nivel
nuevo juego	CASILLA ESPECIAL
<input type="text"/> Mina	<input type="text"/> ----
<input type="text"/> mina Descubierta	Descripcion
<input type="text"/> numero de minas al redor	-----

nuevo juego	
-------------	--

☐ mina Descubierta

Descripcion

 numero de minas al rededorA 10x10 grid of squares. Each square has a light blue gradient background and is outlined with a thin dark blue border. The grid is composed of 10 rows and 10 columns, totaling 100 squares.

Si se marca una casilla comodina entonces la sección casilla indica que tipo comodín se ha activado

GUIA

Mina

mina Descubierta

numero de minas al rededor

CASILLA ESPECIAL

Ver mina

Descripcion
 Ahora puedes ver 1 0 2 minas en el tablero

...						2			
									1
1	1	2							
		1	2						
			1	1	1				
					1				
1	1	1	1	2	3		3	1	1
						...	3		
							2		
							1		

Cuando se pierde una partida se inhabilitan las casillas y se muestran las minas

M	1					1	M	2	1
1	1					1	2	M	1
1	1	1			1	1	2	2	2
2	M	2		1	2	M	1	1	M
2	M	3	1	2	M	2	1	1	1
2	2	3	M	2	1	1	1	1	1
2	M	2	1	2	1	1	2	M	2
M	2	1		1	M	1	3	M	3
1	1	1	2	3	2	1	2	M	2
		1	M	M	1		1	1	1

Conclusiones:

En este juego, se hizo un variado uso de los arreglos bidimensionales, arrayList , y de objetos de la clase JFrame. También se implementó la interfaz Consumer ,la cual fue muy útil para enviar eventos desde una clase común hacia la interfaz.