

## REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

<b>Nombre R1</b>	<b>Seleccionar nivel</b>
<b>Resumen</b>	Permite la selección de un nivel entre los 3 diferentes (nivel principiante, intermedio y experto). Es la selección principal para poder iniciar el juego
<b>Entradas</b>	Selección de nivel dificultad
<b>Resultado</b>	Se establece el nivel de dificultad.

<b>Nombre R2</b>	<b>Mostrar tablero</b>
<b>Resumen</b>	Permite al usuario después de seleccionado el nivel, ver el tablero que representa al buscaminas en la consola
<b>Entradas</b>	<<no requiere>>
<b>Resultado</b>	Se muestra el tablero que representa al buscaminas

<b>Nombre R3</b>	<b>Mostrar posiciones de filas y columnas</b>
<b>Resumen</b>	Permite al usuario ver las posiciones asociadas a cada una de las filas y las columnas del tablero, con el fin de hacer más fácil la ubicación de este
<b>Entradas</b>	<<no requiere>>
<b>Resultado</b>	Se muestra las posiciones de filas y columnas

<b>Nombre R4</b>	<b>Dar estado al jugador</b>
<b>Resumen</b>	Permite al usuario saber si ganó o perdió, es decir, después de terminada la partida, el juego le indica al usuario este estado
<b>Entradas</b>	<<no requiere>>
<b>Resultado</b>	Se indica estado al jugador

<b>Nombre R5</b>	<b>Mostrar solución buscaminas</b>
<b>Resumen</b>	Permite al usuario de manera opcional, ver la solución del buscaminas en caso de que se haya dado por vencido o simplemente no quiera seguir jugando
<b>Entradas</b>	<<no requiere>>
<b>Resultado</b>	Se muestra la solución de la partida.

<b>Nombre R6</b>	<b>Actualizar tablero</b>
<b>Resumen</b>	Permite al usuario ver el nuevo estado del tablero, después de haber ingresado las coordenadas mostradas en pantalla para destapar la casilla deseada
<b>Entradas</b>	Coordenada
<b>Resultado</b>	Se muestra el nuevo estado del tablero.

<b>Nombre R7</b>	<b>Dar pista</b>
<b>Resumen</b>	Permite al usuario obtener una pista. Consiste en que en el tablero se abrirá la primera casilla que no sea una mina.
<b>Entradas</b>	<<no requiere>>
<b>Resultado</b>	Se muestra el nuevo estado del tablero.

## REQUERIMIENTOS NO FUNCIONALES

- Al haber seleccionado la opción solución de la partida no se podrá considerar como ganador.
- Para dar una pista la cantidad de minas alrededor debe ser diferente de 0.

## TRAZABILIDAD

Requerimiento Funcional	Método	Clase
R1. Seleccionar nivel	inicializarPartida	Buscaminas
	menu	Menu
R2. Mostrar tablero	mostrarTablero	Buscaminas
R3. Mostrar posiciones de filas y columnas	mostrarTablero	Buscaminas
R4. Dar estado al jugador	darPerdio	Buscaminas
	gano	
R5. Mostrar solución buscaminas	resolver	Buscaminas
R6. Actualizar tablero	abrirCasilla	Buscainas
R7. Dar pista	darPista	Buscaminas