Casilla

- BOMBA ESTALLADA: int = 31 {readOnly}
- BOMBA_ESTALLADA_IMAGEN: String = "./data/bombaEs... {readOnly}
- BOMBA IMAGEN: String = "./data/bomba.jpg" {readOnly}
- CERCA 0: int = 40 {readOnly}
- CERCA_1: int = 41 {readOnly}
- CERCA 2: int = 42 {readOnly}
- CERCA 3: int = 43 {readOnly}
- CERCA 4: int = 44 {readOnly}
- CERCA 5: int = 45 {readOnly}
- CERCA 6: int = 46 {readOnly}
- CERCA 7: int = 47 {readOnly}
- CERCA 8: int = 48 {readOnly}
- columna: int
- DESTAPADA: int = 4 {readOnly}
- estado: int
- MARCADA: int = 2 {readOnly}
- MARCADA EQUIVOCADA: int = 21 {readOnly}
- MARCADA EQUIVOCADA IMAGEN: String = "./data/marcaEq... {readOnly}
- MARCADA IMAGEN: String = "./data/marca.jpg" {readOnly}
- MINADA: int = 1 {readOnly}
- TAPADA: int = 3 {readOnly}
- VACIA: int = 0 {readOnly}
- + cambiarEstado(int): void
- + Casilla(int, int, int)
- + darColumna(): int
- + darEstado(): int
- + darFila(): int
- darlmagen(): String

-casillasCampoMinado

-casillasJugadas

CampoMinado

- casillasCampoMinado: Casilla ([][])
- casillasJugadas: Casilla ([][])
- columnas: int
- + CONTINUA JUEGO: int = 0 {readOnly}
- estadoJuego: int
- filas: int
- <u>JUEGO GANADO: int = 1 {readOnly}</u>
- JUEGO PERDIDO: int = 2 {readOnly}
- numeroMarcas: int
- numeroMinas: int
- tiempoFinal: long
- tiempolnicio: long
- calcularMinasCercanas(int, int): int
- calcularTiempoDeJuego(): void
- CampoMinado(File)
- cargarInfoJuego(File): Properties
- darCasilla(int, int): Casilla
- darCasillas(): Casilla[]
- + darCasillaSegunMinas(int, int, int): Casilla
- darCasillasEnJuego(): Casilla[]
- darCasillasFinalJuego(): Casilla[]
- darColumnas(): int
- darEstadoJuego(): int
- darFilas(): int
- darNumeroMinas(): int
- + darNumeroMinasRestantes(): int
- + darTiempoTotal(): int
- + desmarcar(int, int): void
- + destapar(int, int): int
- expandir(int, int): void
- + generarNumeroAleatorioEnRango(int): int
- + inicializarJuego(): void + marcar(int, int): void
- + metodo1(): String
- + metodo2(): String
- verificarFinal(): int