

REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

NOMBRE	R1: Elegir nivel de dificultad.
RESUMEN	Muestra las opciones de dificultad que posee el juego, principiante, intermedio y experto, y permite elegir un nivel entre los tres.
ENTRADAS	
Opción del nivel de dificultad	
RESULTADOS	
Tablero del juego de acuerdo con la dificultad seleccionada.	

NOMBRE	R2: Poner marca en una casilla.
RESUMEN	Permite marcar una casilla en la que el jugador piensa que hay una mina.
ENTRADAS	
Coordenadas de la casilla.	
RESULTADOS	
Casilla marcada.	

NOMBRE	R3: Mostrar tablero del buscaminas.
RESUMEN	Muestra en pantalla la matriz que representa el tablero del buscaminas.
ENTRADAS	
Ninguna.	
RESULTADOS	
Campo de minas del juego.	

NOMBRE: JOHAN CAMILO CORTÉS OCAMPO
CÓDIGO: A00346571

NOMBRE	R4: Mostrar resultado del juego.
RESUMEN	Muestra un mensaje diciendo si el jugador ganó o perdió la partida.
ENTRADAS	
Ninguna.	
RESULTADOS	
Mensaje con el resultado final del juego.	

NOMBRE	R5: Mostrar solución.
RESUMEN	Muestra en pantalla el tablero con las minas descubiertas.
ENTRADAS	
Ninguna.	
RESULTADOS	
Campo de minas del juego solucionado.	

NOMBRE	R6: Abrir una casilla del tablero.
RESUMEN	Permite que el jugador ingrese las coordenadas de la casilla que desee abrir.
ENTRADAS	
Coordenadas de la casilla.	
RESULTADOS	
Casilla seleccionada descubierta.	

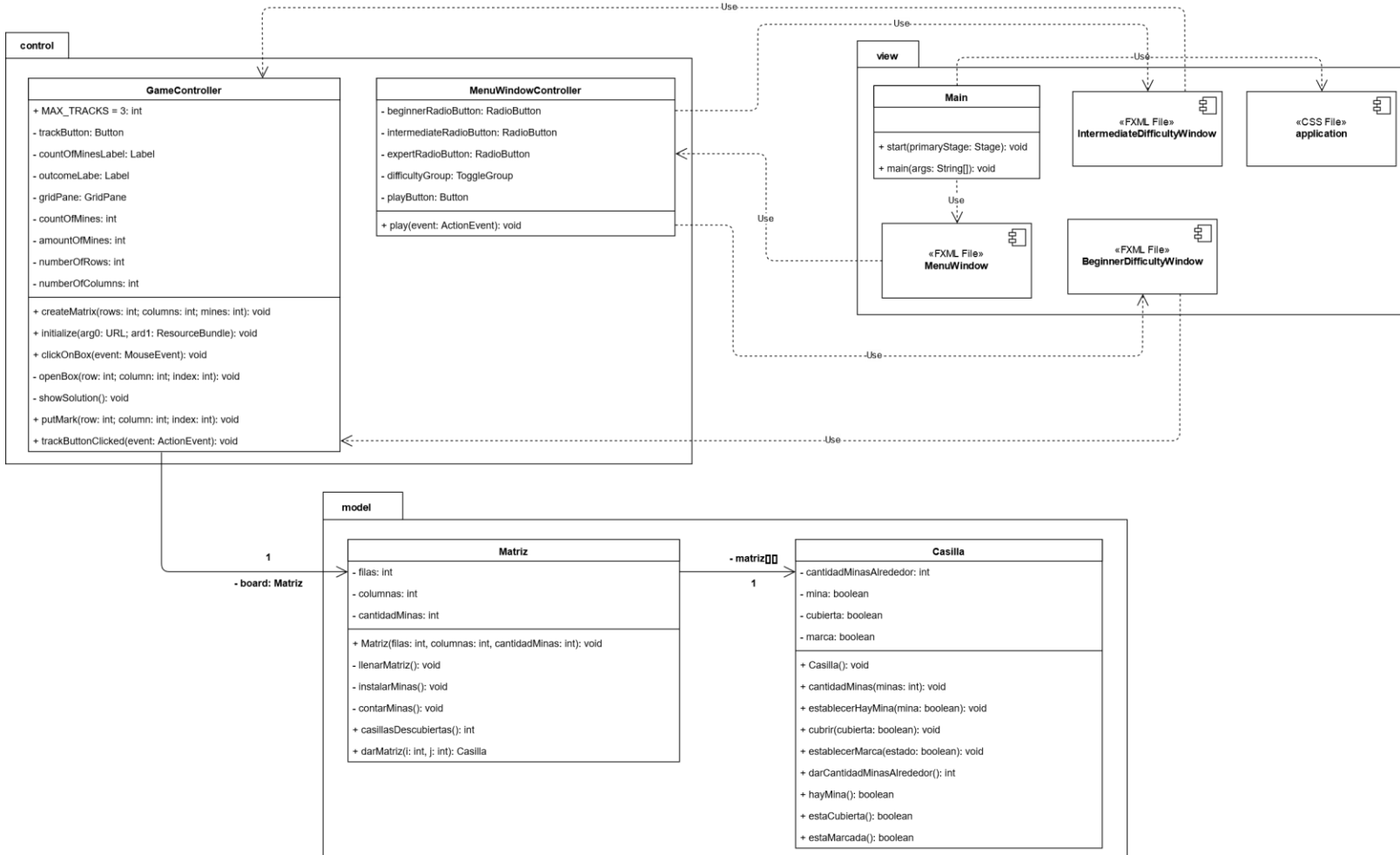
NOMBRE: JOHAN CAMILO CORTÉS OCAMPO
CÓDIGO: A00346571

NOMBRE	R7: Dar pista.
RESUMEN	El programa abre la primera casilla que no tenga una mina pero que tenga al menos una de ellas alrededor. Además se muestra que casilla abrió el programa.
ENTRADAS	
Ninguna.	
RESULTADOS	
Casilla seleccionada por el programa descubierta.	

NOMBRE: JOHAN CAMILO CORTÉS OCAMPO

CÓDIGO: A00346571

DIAGRAMA DE CLASES



TRAZABILIDAD

REQUERIMIENTO	MÉTODO	CLASE
R1: Elegir nivel de dificultad	+ start(primaryStage: Stage): void	Main
	+ play(event: ActionEvent): void	MenuWindowController
R2: Poner marca en una casilla	+ putMark(row: int; column: int; index: int): void	GameController
R3: Mostrar tablero del buscaminas	+ start(primaryStage: Stage): void	Main
R4: Mostrar resultado del juego	+ showSolution(): void	GameController
R5: Mostrar solución	+ showSolution(): void	GameController
R6: Abrir una casilla del tablero	+ clickOnBox(event: MouseEvent): void	GameController
	+ openBox(row: int; column: int; index: int): void	
R7: Dar pista	+ trackButtonClicked(event: ActionEvent): void	GameController