|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRE** | **R1** Mostrar solucion |
| **RESUMEN** | Si el usuario esta cansado de jugar, se le debe mostrar la solución sin que el pueda seguir jugando |
| **ENTRADA** |  |
| **RESULTADO** | Se ha mostrado la solución del juego |

**REQUERIMIENTOS FUNCIONALES**

|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRE** | **R2** ver si gano |
| **RESUMEN** | Cada vez que el usuario abra una casilla , se debe verificar si el usuario ya ha destapado todas las casillas disponibles |
| **ENTRADA** |  |
| **RESULTADO** | Notificarle al usuario que gano |

|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRE** | **R3**  ver si perdio |
| **RESUMEN** | Cada vez que el usuario destape una casilla se debe verificar que no sea de tipo mina |
| **ENTRADA** |  |
| **RESULTADO** | Notificarle al usuario que perdio |

|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRE** | **R4** destapar casilla |
| **RESUMEN** | Con las coordenadas que ingresa el usuario se debe destapar la casilla requerida y ponerle el numero de minas que tiene cerca |
| **ENTRADA** | * Coordenada en i * Coordenada en j |
| **RESULTADO** | Se ha destapado la casilla |

|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRE** | **R5** calcular minas alrededor |
| **RESUMEN** | Se debe mirar las 8 casillas de tipo mina que cada casilla destapada por el usuario tiene a su alrededor |
| **ENTRADA** | * Coordenada en i * Coordenada en j |
| **RESULTADO** | Se ha calculado la cantidad de minas que una casilla tiene a su alrededor |

|  |  |
| --- | --- |
| **NOMBRE** | **R6**  dar pista |
| **RESUMEN** | Aleatoriamente destapar una casilla que no sea de tipo mina |
| **ENTRADA** |  |
| **RESULTADO** | Se ha destapado una casilla |