

User Stories: Campo Minado

1. Como jogador, eu quero poder seleccionar as posições com coordenadas (linha x Coluna) de modo que eu tenha autonomia para moldar o meu jogo.

Critérios de aceitação:

- O jogador insere linha e coluna manualmente.
- O sistema permite apenas jogadas em coordenadas válidas e ainda não abertas.
- O sistema ignora jogadas inválidas e exibe mensagem de erro.

2. Como jogador, quero ver a quantidade de bombas vizinhas ao abrir uma célula, para usar isso como dica nas próximas jogadas.

Critérios de aceitação:

- O número de bombas vizinhas é mostrado ao abrir uma célula sem bomba.
- A contagem considera apenas células adjacentes válidas.
- Células com 0 bombas vizinhas abrem automaticamente as vizinhas, recursivamente.

3. Como jogador competitivo, quero que minha vitória seja claramente exibida, para que eu sinta o reconhecimento pela conquista.

Critérios de aceitação:

- O sistema exibe uma mensagem clara de vitória quando todas as células sem bomba forem abertas.
- O tabuleiro é revelado após a vitória.
- O sistema bloqueia novas jogadas até o reinício da partida.

4. Como jogador, quero ter a opção de jogar uma nova partida logo após o término do jogo, para me poupar o trabalho de reiniciar o programa.

Critérios de aceitação:

- Após vitória ou derrota, o sistema pergunta se o jogador quer jogar novamente.
- Ao escolher jogar novamente, o tabuleiro e variáveis são reiniciados automaticamente.

- O jogo começa do zero com novas bombas sorteadas.

5. A fim de evitar uma contagem de pontuação injusta, como um desenvolvedor, eu quero garantir que o sorteio de bombas não coloque múltiplas bombas na mesma célula.

Critérios de aceitação:

- Cada bomba é sorteada em uma única célula.
- Se a célula já tiver bomba, o sistema sorteia outra posição.
- A quantidade total de bombas sorteadas deve ser exata (ex: 20).

6. A fim de criar um jogo mais interessante, como um desenvolvedor, eu quero que o tabuleiro seja inicializado corretamente a cada partida mantendo as células ocultas para os jogadores inicialmente.

Critérios de aceitação:

- Ao iniciar o jogo, todas as células devem estar ocultas (não abertas).
- Nenhum número ou bomba é mostrado antes de uma jogada.
- A estrutura de dados (matriz) deve estar limpa e pronta para novo uso.

7. Como sistema, quando uma célula bomba for aberta no tabuleiro, eu devo encerrar o jogo, de acordo com as regras.

Critérios de aceitação:

- Se o jogador abrir uma célula com bomba, o jogo termina imediatamente.
- O sistema exibe uma mensagem de derrota (“Você perdeu!”).
- O tabuleiro é impresso com as bombas visíveis após a derrota.

8. Como sistema, quando uma coordenada é inserida pelo jogador , eu devo validá-la, caso contrário, devo recusá-la.

Critérios de aceitação:

- O sistema verifica se a coordenada está dentro dos limites do tabuleiro.
- O sistema verifica se a célula já está aberta.

- Se inválida ou já aberta, o sistema exibe mensagem de erro e solicita nova entrada.