Universidad Católica

Ingeniería en Sistemas

Programación I

II Proyecto Programado

Ing. Andrés Jiménez Leandro

Luis Alonso Corella Chaves

Lissa Elena Castro Barquero

Sede San Carlos, Ciudad Quesada

Abril 2016

# Objetivo General

* Aplicar los conocimientos relacionados a la programación básica y de estructura de datos, para programas, en un juego buscaminas de baja complejidad basado en NetBeans y respaldado con un UML

Objetivos Específicos

* Crear un Buscaminas funcional. El objetivo de éste, El usuario ingresa una coordenada y una instrucción, Se debe presentar una interface en la cual no se muestre la ubicación de las minas. Esto creado con los datos brindados por el facilitador.
* Adjuntar un UML, el cual es un lenguaje gráfico para visualizar, especificar, construir y documentar un sistema y gracias a esto poder entender el proyecto de una manera más simple.
* Subir los adelantos de dicho trabajo en forma de commits a Github, para que de ésta manera el profesor pueda tener un mejor control del avance que se ha creado.
* Presentar un trabajo escrito, donde se encuentre la información necesaria de dicho proyecto.

# Resumen Ejecutivo

En este proyecto está enfocado a aplicar los conocimientos relacionados a la programación básica y de estructura de datos, para programas, en un juego buscaminas de baja complejidad basado en NetBeans y respaldado con un UML hecho en el programa Star UML.

El proyecto consiste en realizar un programa en el cual el usuario pueda jugar Buscaminas desde la consola.

El presente trabajo posee ciertos requerimientos con los que se ha tratado de cumplir. Se ha tratado de implementar en este proyecto los conocimientos inculcados por el respectivo profesor de este curso.

El reporte escrito está conformado por varios segmentos:

* Descripción
* Tabla de contenidos
* Introducción
* Desarrollo
* Descripción del problema
* Análisis del problema
* Conclusión
* Recomendaciones
* Bibliografía

# Descripción

El proyecto consiste en realizar un programa en el cual el usuario pueda jugar Buscaminas desde la consola

Se ha tratado de implementar en este proyecto los conocimientos inculcados por el respectivo profesor de este curso. En este trabajo se puede observar el uso de varios programas tales como NetBeans y Star UML

Dicho proyecto lleva una serie de requisitos, tales como:

* El usuario debe ingresar el tamaño del lado del tablero
* Se debe presentar una interface en la cual no se muestre la ubicación de las minas, solo se mostrará lo que el usuario vaya marcando o destapando.
* Si el usuario destapa una casilla que no tiene minas ni minas que limiten con ella, se deben descubrir todas las casillas que no tengan minas ni vecinas a su alrededor y mostrar las vecinas de estas.
* Se debe contar con un Menú en JOptionPane, que permita el Juego Nuevo y el Salir del Juego.

Gracias a la enseñanza del profesor se ha podido crear este proyecto formado por los elementos ya comentados. Ha sido un gran placer para nosotros elaborar este trabajo y poder enriquecernos con nueva información.