# 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.