

# BUSCAMINAS

-Gabriel Felipe González Bohorquez-  
[ggonzalezbo@unal.edu.co](mailto:ggonzalezbo@unal.edu.co)

-Joan Nicolas Hernández Ortégón  
[jhernandezor@unal.edu.co](mailto:jhernandezor@unal.edu.co)

-Christian Alejandro Sanabria Pinzón  
[csanabriap@unal.edu.co](mailto:csanabriap@unal.edu.co)



# PRESENTACIÓN DE GRUPO

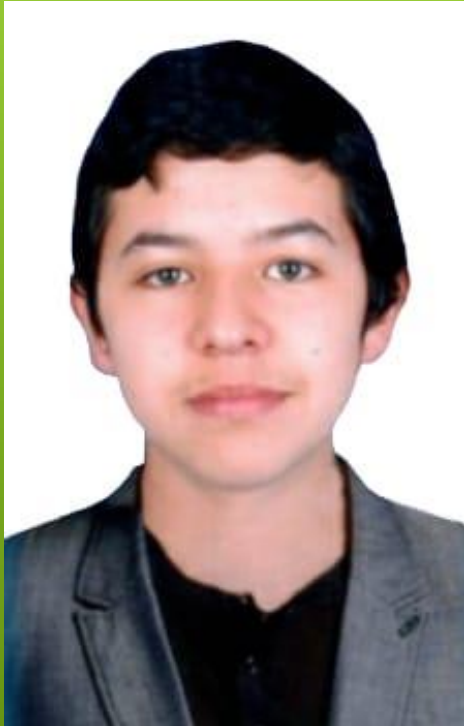


# CHRISTIAN ALEJANDRO SANABRIA PINZON



► Ingeniería de sistemas y computación

# GABRIEL FELIPE GONZALES



► Ingeniería de sistemas y computación

# JOAN NICOLÁS HERNÁNDEZ ORTEGÓN



► Ingeniería de sistemas y computación

- ▶ Buscaminas es un juego muy antiguo que antes venia integrado en Windows, aunque su lógica es muy fácil gana complejidad dependiendo de la persona y como esta sepa o no las reglas, básicamente la idea de hacer este juego es que no se pierda en la historia y mucha gente vuelva a divertirse gracias a este.

# INTRODUCCIÓN

- ▶ El ocio y entretenimiento son los principales factores que envuelven este programa

# CAMPO DE ACCIÓN

- ▶ La idea principal del proyecto es crear un juego o una recreación del mismo, conocido como busca minas, usando todo lo que aprendemos a lo largo de la clase de programación de computadores.

## DEFINICIÓN GENERAL DE L PROYECTO



## Objetivo general.

- ▶ Desarrollar una propia versión del juego conocido normalmente como “buscaminas” usando los conocimientos propios y obtenidos en la clase de programación de computadores, además del lenguaje de programación Python.

# PROPÓSITOS Y OBJETIVOS

## Objetivos específicos.

- ▶ Comprender la base lógica del programa para así codificarlo adecuadamente y que este funcione de la manera esperada.
- ▶ Aplicar los conocimientos de Python y las librerías necesarias para crear una interfaz entendible hacia las personas.
- ▶ Determinar los niveles de dificultad para que el juego sea amigable con la variedad de jugadores.