UNIVERSIDAD CATÓLICA

INGENIERÍA EN SISTEMAS

PROGRAMACIÓN 1

II PROYECTO PROGRAMADO

LIC. ANDRÉS JIMÉNEZ LEANDRO

JORGE ESTEBAN ROJAS UGALDE

SAN CARLOS

AGOSTO, 2016

Tabla de contenido

**Resumen Ejecutivo**

Este proyecto está enfocado en realizar un juego buscaminas en el lenguaje de programación Java, con la ayuda de arreglos, flujos de control, excepciones y muchas otras cosas más.

Este juego tratará de que el usuario escoja el tamaño del tablero y se escondan minas entre todo el tablero, para que el usuario tenga que encontrar la manera de saber donde están escondidas, por medio de números que le indicarán al usuario cuantas minas tiene cada casilla a su alrededor, y así evitarlas.

**Descripción**

Este documento contiene todo el análisis del proyecto “Buscaminas” en el lenguaje java, el cual explica todo el proceso de realizarlo, sus conceptos y