

Proyecto - Buscaminas

		X				
	X					
		1	1	X		
		0	*	1		
		1	1	1		
		X				X

Instrucciones:

Elabore un programa que pinte un campo minado en la pantalla. Las minas deberán colocarse aleatoriamente dentro del campo que tendrá en un primer nivel 5 minas, el siguiente nivel 10 o podrá elegirse el total de minas del segundo nivel (usted decida el rango)

El usuario elegirá una posición y el programa le dirá cuántas minas hay alrededor de su elección.

Observe el ejemplo, si el usuario "tira" 4,4

El programa deberá mostrar el número de minas (las X) alrededor del asterisco (el asterisco solo es referencia), gana si descubre todos los lugares sin minas. Almacene en disco últimos tres ganadores por fecha, es decir más reciente el último. Use el código de Pila o Cola para este registro.



Evaluación

- 15 pts por el campo minado pintado en pantalla
- 10 pts por 5 minas aleatorias en primer nivel
- 10 pts por manejar dos niveles de dificultad
- 20 pts por permitir un tiro y mostrar las minas alrededor
- 10 pts por terminar si el usuario elige una posición con mina
- 10 pts por usar el código de Pila o Cola
- 10 pts por almacenamiento en disco
- 5 pts por entrega puntual
- 10 pts por la autoevaluación descrita en la descripción

