

## Laboratorio 1 APO2

Manuel David Castaño Saldarriaga

A00358994

### Requerimientos funcionales

Nombre	R1. Seleccionar dificultad
Resumen	Se le debe permitir al usuario seleccionar la dificultad en la que desea jugar, y de acuerdo con la decisión será el tamaño de la matriz y el número de minas que contiene.
Entradas	Dificultad (1. Principiante, 2. Intermedio, 3. Experto)
Salidas	Se muestra el tablero de juego de acuerdo con la dificultad.

Nombre	R2. Abrir casilla
Resumen	Se le debe permitir al usuario destapar una casilla de la matriz, en caso de que la casilla sea una mina el usuario pierde el juego, de lo contrario se debe mostrar la cantidad de minas alrededor.
Entradas	Fila y columna de la casilla que se quiere abrir.
Salidas	Se destapa la casilla requerida.

Nombre	R3. Dar pista
Resumen	Se destapa la primera casilla que no sea una Mina y cuya cantidad de minas alrededor sea diferente de 0, además de informarle al usuario que casilla se destapó. En caso de no haber más casillas disponibles para dar una pista, se le informa al usuario que no es posible dar más pistas.
Entradas	Ninguna
Salidas	Se destapó la primera casilla disponible para dar pista.

Nombre	R4. Resolver tablero
Resumen	Se debe resolver el tablero, que es destapar todas las casillas.
Entradas	Ninguna

Salidas	Se muestra el tablero resuelto.
---------	---------------------------------

#### Requerimientos no funcionales

- Asegurarse que el usuario no digite opciones incorrectas o imposibles.