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.