



Buscaminas

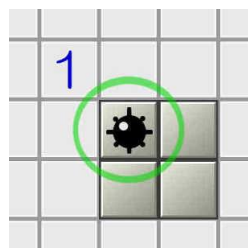
Descripción:

Esta es una versión de consola del famoso juego buscaminas.

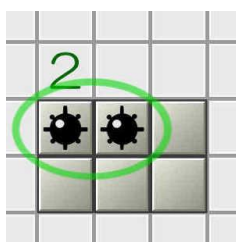
Reglas generales de buscaminas:

En este buscaminas las reglas son iguales al buscaminas original.

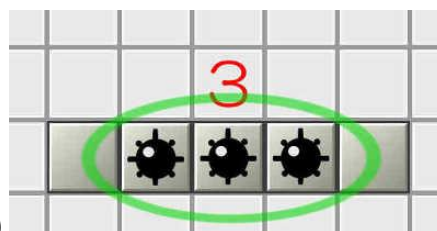
- Si descubres una mina pierdes.
- Si descubres todas las casillas excepto las que contienen minas ganas.
- Al descubrir una casilla esta te mostrara el número de minas que hay en las ocho casillas de alrededor (img 1) (img 2) (img 3).



(Img 1)



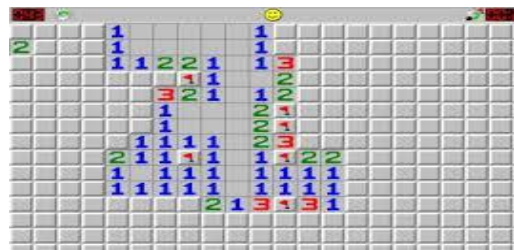
(Img 2)



(Img 3)

Tomadas de: https://www.konangame.jp/mines_ai/minesweeper-how-to-es/

- Si crees saber dónde habrá una mina puedes tenerla presente con una bandera, aunque estés equivocado (img 4).
- Si no hay minas alrededor de la casilla que escogiste esta revelara todas las casillas que la rodean hasta encontrar un tope (img 4).



(Img 4) tomada de:

<https://elpais.com/tag/empresas/a/10301>

Controles del usuario de esta versión:

Comandos del juego:

- Al iniciar el juego te pedirá que escojas el icono que quieras usar como bandera.
- primero se debe escoger si se quiere revelar una casilla o colocar una bandera (una bandera es una advertencia que pone el jugador si cree que hay una mina en esa casilla) para esto se oprime f (bandera) o r (revelar) y después se oprime enter.
- luego se deciden las coordenadas en x(eje horizontal) y en y(eje vertical) que definen la posición dejando un espacio entre cada coordenada y se oprime un enter
- si pierdes te mostrara donde se encontraban todas las minas (img 5).

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0																				
1	1	1	1								1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	*	1								1	*	1							
3	1	1	1								1	1	3	*	2					
4											1	*	*	*	2					
5	1	1									1	2	3	3	4	*	2			
6	*	1									1	2	4	*	3	3	*	3	1	3
7	1	2	1	1	1	1	2	1	1	3	*	5	*	3	2	*	1	1	2	2
8		1	*	1	1	*	2	1	1	3	*	5	*	2	1	1	1	1	*	*
9		1	1	1	1	1	2	*	1	2	*	3	1	1					1	2
10																				
11	1	2	3	3	*	1														
12	1	*	*	*	2	1					1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
13	2	3	4	2	1						2	*	2		1	2	*	2	1	
14	2	*	1								2	*	3	2	3	*	3	*	1	
15	*	2	1								1	1	2	*	*	2	2	1	1	
16	1	2	1	1	1	1	2	2	2	1										
17		1	*	1	1	*	2	*	*	1	1	1	2	*	1	1	2	*	1	
18	1	3	2	2	1	1	2	2	2	1	1	*	2	2	2	2	*	2	1	
19	*	2	*	1							1	1	1	1	*	2	1	1		

(Img 5)

Reglas de puntaje

1. si el jugador gana el puntaje (p) que se mostrara será la cantidad de movimientos (m) realizados multiplicados por 10 ($p=m*10$).
2. si el jugador gana el puntaje (p) será de 5000 menos la cantidad de movimientos (m) que se han realizado multiplicados por diez ($p=5000-(m*10)$).