



 Proyecto Cupí2	<b>ISIS-1204 Algorítmica y Programación Requerimientos Funcionales</b>
Ejercicio:	
Autor:	
Fecha:	

## Listado de Requerimientos

<b>Nombre</b>	R1 – Iniciar un nuevo juego
<b>Resumen</b>	En cualquier momento el usuario puede iniciar un nuevo juego. En este caso todas las casillas se vuelven a tapar, las marcas se quitan y las minas se redistribuyen aleatoriamente en el campo minado. Inicia el tiempo de referencia del juego.
<b>Entradas</b>	
Ninguna	
<b>Resultados</b>	
El campo minado nuevo con todas las casillas tapadas	

<b>Nombre</b>	R2 – Destapar una casilla del campo minado
<b>Resumen</b>	El usuario destapa una casilla del campo. Si en la casilla había una mina, ésta estalla y se le debe informar al jugador que ha perdido el juego. El campo minado debe desplegar todas las bombas y las marcas equivocadas. Si no había mina, entonces el usuario ahora sabe cuantas minas hay en las 8 posiciones adyacentes a la casilla que destapó. Si el usuario destapó la última casilla sin mina que no había sido destapada, entonces el juego termina con una victoria del usuario y el sistema le informa el tiempo total que le tomó.
<b>Entradas</b>	
La casilla que será destapada	
<b>Resultados</b>	
Si en la casilla había una mina, estalla y el juego termina	
Si no había mina se informa el número de minas que hay alrededor de la casilla. Si no hay ninguna mina se destapan todas aquellas casillas adyacentes que tampoco tienen minas alrededor.	
Si es la última casilla sin mina por descubrir de todo el juego, se informa que el usuario ganó y en cuanto tiempo lo hizo.	

<b>Nombre</b>	R3 – Marcar una casilla del campo minado
<b>Resumen</b>	El usuario marca una casilla que no ha sido destapada para indicar que ahí hay una mina y que no debe destaparla.
<b>Entradas</b>	
La casilla que debe ser marcada	
<b>Resultados</b>	
La casilla queda con la marca de mina	

<b>Nombre</b>	R4 – Desmarcar una casilla del campo minado
<b>Resumen</b>	El usuario quita la marca de una casilla que anteriormente había sido marcada
<b>Entradas</b>	
La casilla que será desmarcada	
<b>Resultados</b>	
La casilla queda sin ninguna marca	