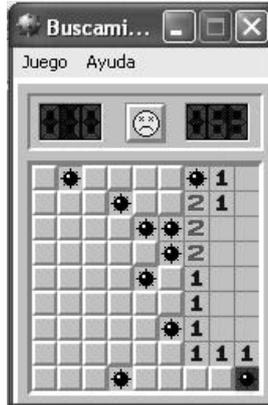


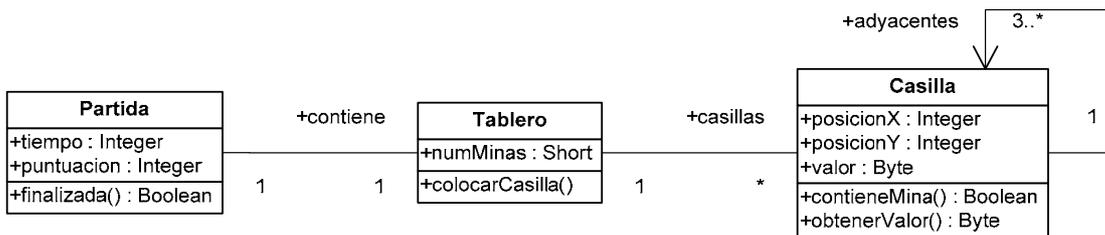
Ingeniería del Software II — Cuarto examen corto.

Para hacer en casa:

3) Se trata de modelar un conjunto de restricciones sobre el juego del Buscaminas. El objetivo de este juego es encontrar todas las minas lo antes posible, sin descubrir ninguna. Si descubre una mina, perderá la partida.



Para este sistema se ha realizado el siguiente diagrama de clases:



Consideramos los valores de las Casillas de la siguiente forma:

- 0: null (vacío)
- 1..8: nº de adyacentes que contienen minas
- 9: mina

Se pide lo siguiente:

- 1) Definir mediante OCL la operación *contieneMina* a partir del valor.
- 2) Crear la clase *Tablero* y anotar en OCL la operación *colocarCasillas*.
- 3) Definir la restricción que modele la operación *obtenerValor* en la clase *Casilla*.
- 4) Escribir una restricción OCL que indique cuando la partida está finalizada.