

Simon Dice

Estado de la aplicación

- Colors:
 - string[]
 - contiene los color sel simon
- turnOnLight:
 - string
 - el color de la luz que esta encendida
- times:
 - int
 - el nivel por el que va el jugador
- sequence:
 - string[]
 - guarda la secuencia de los colores del juego
- player:
 - boolean
 - indica si es el turno del player
- playerSequence:
 - string[]
 - guarda la secuencia que el jugador esta realizando

División de Componentes:

- **Light:**
Es un dummy component y se encarga de pintar una luz
- **TrafficLight:**
Es un dumy component y se encarga de pintar todo el juego
- **Simon**
Es un container component y se encarga de la lógica del programa