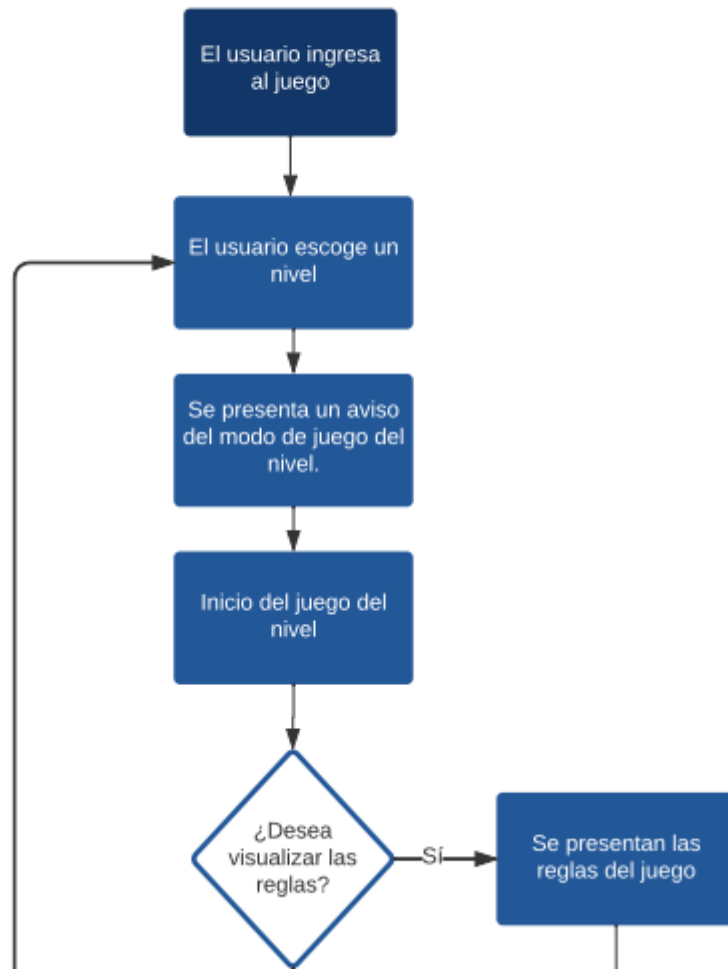


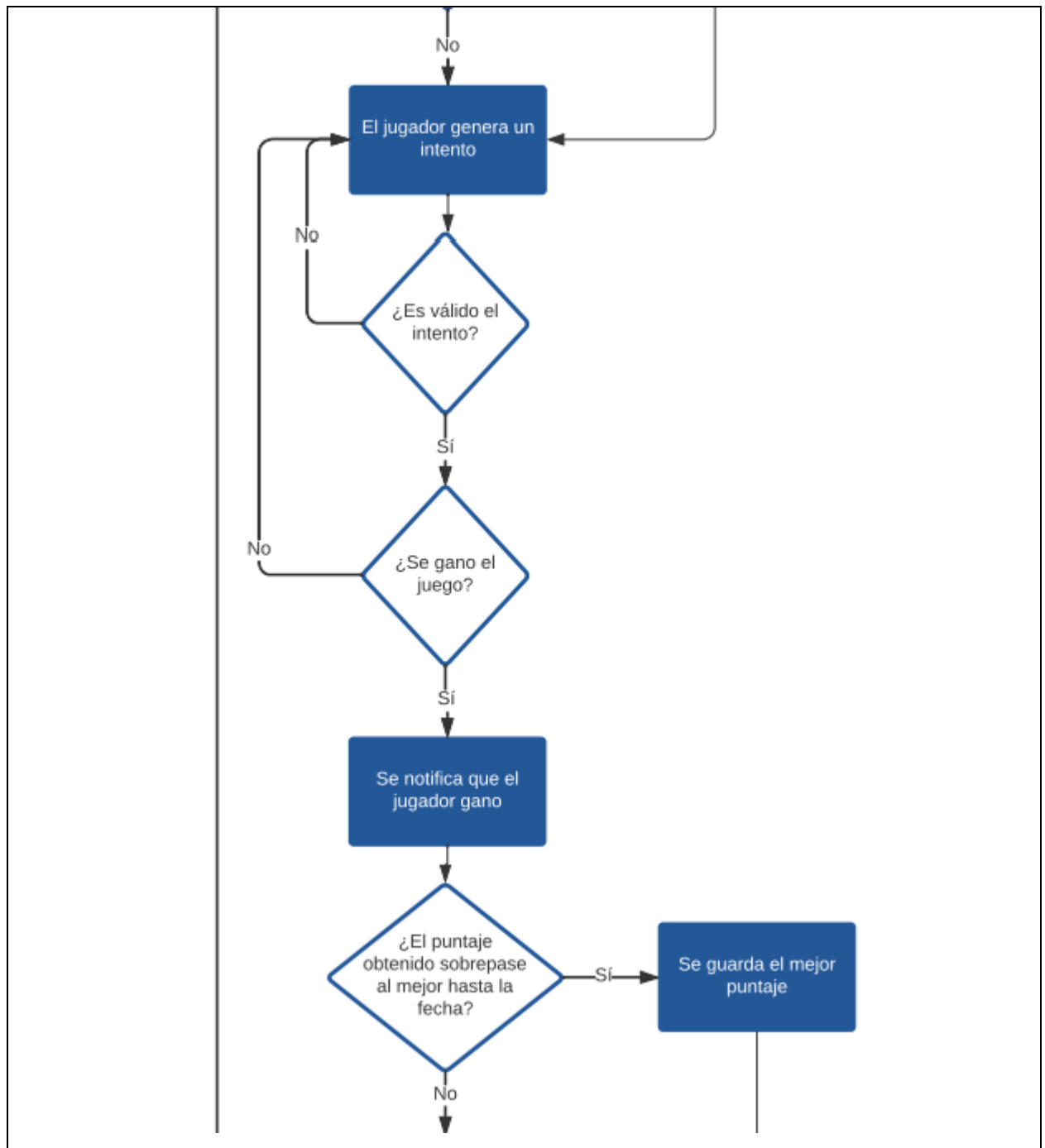
DOCUMENTACIÓN PARA EL ÁREA DE DISEÑADORES	
Nro FICHA <div>1</div>	NOMBRES: David Cazar, Sebastián Tamayo y Ángel Seraquive
	FECHA: 20/5/2022
	SECCIÓN DE LA CUAL SE VA A DESCRIBIR EL DISEÑO: Diseño del sistema
DESCRIPCIÓN DE LOS DISEÑOS PRINCIPALES RECOMENDADOS	Diseños para cada una de las pantallas (inicial, selección de niveles, niveles) tomando en consideración diseños y paletas de colores escogidos por el cliente.
DESCRIPCIÓN DE LOS DISEÑOS ALTERNATIVOS RECOMENDADOS	Diseños alternativos propuestos por cada uno de los miembros del área de desarrolladores de cada una de las pantallas dentro del software, pero tomando de igual manera las paletas de colores escogidas previamente por el cliente.
DISEÑO ARQUITECTONICO Y DISEÑO DETALLADO DEL SISTEMA Arquitectura Para el sistema se utilizo una arquitectura de repositorio: <div> <pre> graph TD Mastermind[Mastermind] --> NivelFácil[Nivel Fácil] Mastermind --> NivelMedio[Nivel Medio] Mastermind --> NivelDifícil[Nivel Difícil] NivelFácil --> Unificadora[Unificadora] NivelMedio --> Unificadora NivelDifícil --> Unificadora </pre> </div>	

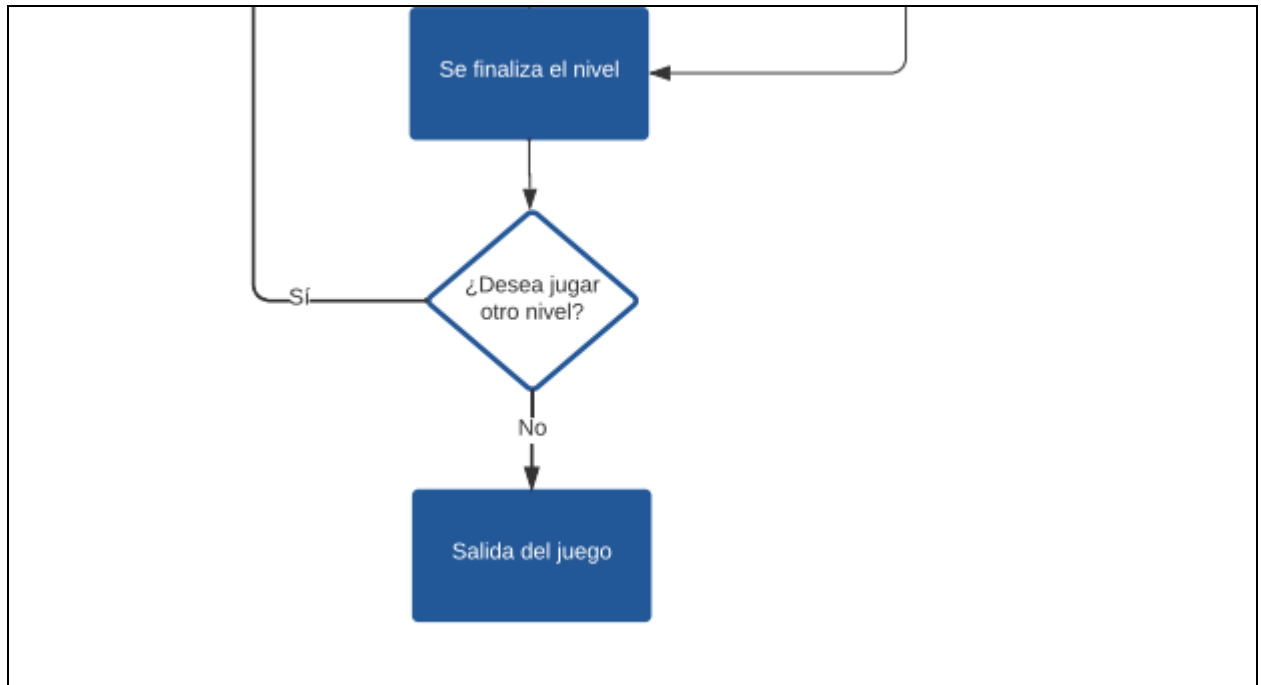
Diagrama de flujo del sistema:

Diagrama de flujo del juego Mastermind

Mastermind | 2022







RESUMEN DE LO ACORDADO CON LOS ANALISTAS

Cumplimiento del diseño de las interfaces existentes en el juego tomando en cuenta cantidad de colores existentes, paleta de colores a utilizar y mecánicas en general del juego.

RECOMENDACIÓN DE LOS DESARROLLADORES

Implementación de diseños ofrecidos en reuniones junto con el resto de algunos de los equipos

APROBACION DEL TESTER

SI (x)

NO ()

CAMBIOS RECOMENDADOS A REALIZARSE

Ninguno

CAPTURAS DE RESULTADOS

Master



Mind

Jugar

Fácil

Medio

Difícil

Cada vez que se empieza una partida, el sistema crea un código secreto, el cual debe descifrar el jugador. Cada intento consiste en una propuesta de un código posible que propone el jugador, y una respuesta del programa. Las respuestas le darán pistas al jugador para que pueda deducir el código.

