

**Integrantes:**

Victoria Ramirez Charles 2016-3843

Hans Oliver Otaño Cues[ta](https://plataformavirtual.itla.edu.do/user/view.php?id=3447&course=884) 2017-5794

Génesis Mejía Martínez 2013-2075

Raul Alberto Vallejo Valera 2018-5833

Luis Junior Maria Serrano 2017-5634

Andy Martínez Mercedes 2018-6891

Fecha de Entrega:

02/07/2021

**Arquitectura del Proyecto**

**Descripción de proyecto**

**Objetivos**

El objetivo general de este proyecto es crear un juego de rompecabezas llamado Mastermind en el que un jugador (El codebreaker) intenta adivinar el código de su oponente (El codemaker). El se juega en una tabla con dos tipos de clavijas:

* Clavijas grandes de colores utilizadas por ambos jugadores: se utilizan para formar el código, así como para las conjeturas.
* Clavijas pequeñas en blanco y rojo , utilizadas por el creador de códigos para dar retroalimentación al descifrar el código.

**Atributos de Calidad**

**Disponibilidad:**

**Seguridad:**

**Rendimiento:**

* **Uso del procesador:** Este será un juego de poco consumo, según nuestros cálculos sólo serían en un 5%.
* **Memoria:** Este juego se podrá jugar hasta con un 1GB de memoria RAM.
* **Conexión a Internet:** Solo será requerido para la versión web.

**Usabilidad del juego**

Este juego está basado en el juego mastermind este juego se juega en tablero con fichas de varios colores el objetivo del juego es que la otra persona descifre o de pistas si la otra persona tiene el mismo color de fichas.

Uno de los jugadores escoge un número de fichas de colores, 5 en el juego original, y pone un código secreto oculto del otro jugador.

