Al momento de desarrollo de códigos, vamos a mencionar dos códigos uno para carga de datos y otro para lectura de los mismos, y separado en tres versiones, en la primera versión, se realizada como una estructura estática de cola, tanto en la carga de datos como en la lectura de este, destacando que los datos son almacenados en vectores permitiendo el recorrido del mismo para realizar la suma o resta.

Luego en la segunda versión se implementó una estructura dinámica de colas, con la utilización de estos decidimos realizar la eliminación de los vectores facilitando la codificación, sumado a ello también realizaciones el corte de control en la lectura de datos, de tal manera que nos permite mantener cierto orden y control del código, quedando cada vez más organizado.

Y finalmente en la tercera versión, ya…, para finalizar se realiza para la carga de datos y lectura del mismo una interfaz que permita simular que el juego está cargando, y se aplica recursividad en ambos códigos, en la carga de datos realizamos una recursividad para hallar el inverso de un número, y en la lectura de datos para hacer una cuenta regresiva para que inicie el juego, sumado a ello que se agregó un cronometro para darle cierto tiempo al usuario a responder.