

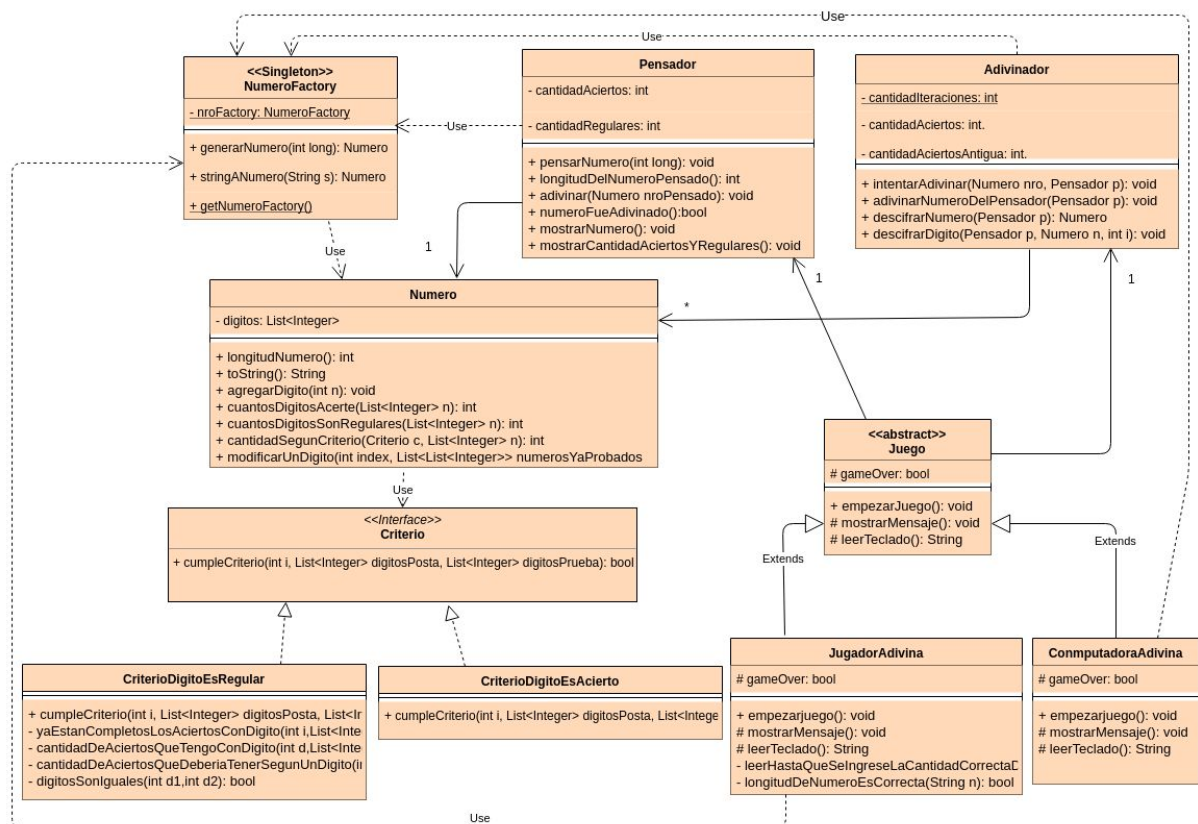
Descripción del problema

Se desea crear un juego de adivinanza donde haya dos tipos de juego:

1. La computadora piensa en un número de 4 cifras y el jugador intenta adivinarlo
2. El jugador piensa un número y la computadora lo adivina

Forma de juego: El pensador piensa en un número de 4 cifras y el adivinador empieza a intentar adivinar(valga la redundancia) ese número a partir de un feedback que le da el pensador. Este feedback me dice cuantos numeros acerte y cuantos numeros son regulares (números que se encuentran en la solución pero que no se encuentran en la posición correcta).

Diagrama de clases



En este diagrama de clases no se incorporaron los getters y setters.

Diagramas de secuencia

A continuación se muestran 3 diagramas de secuencia que describen a grandes rasgos cómo funciona el juego por dentro.

Diagrama de secuencia principal

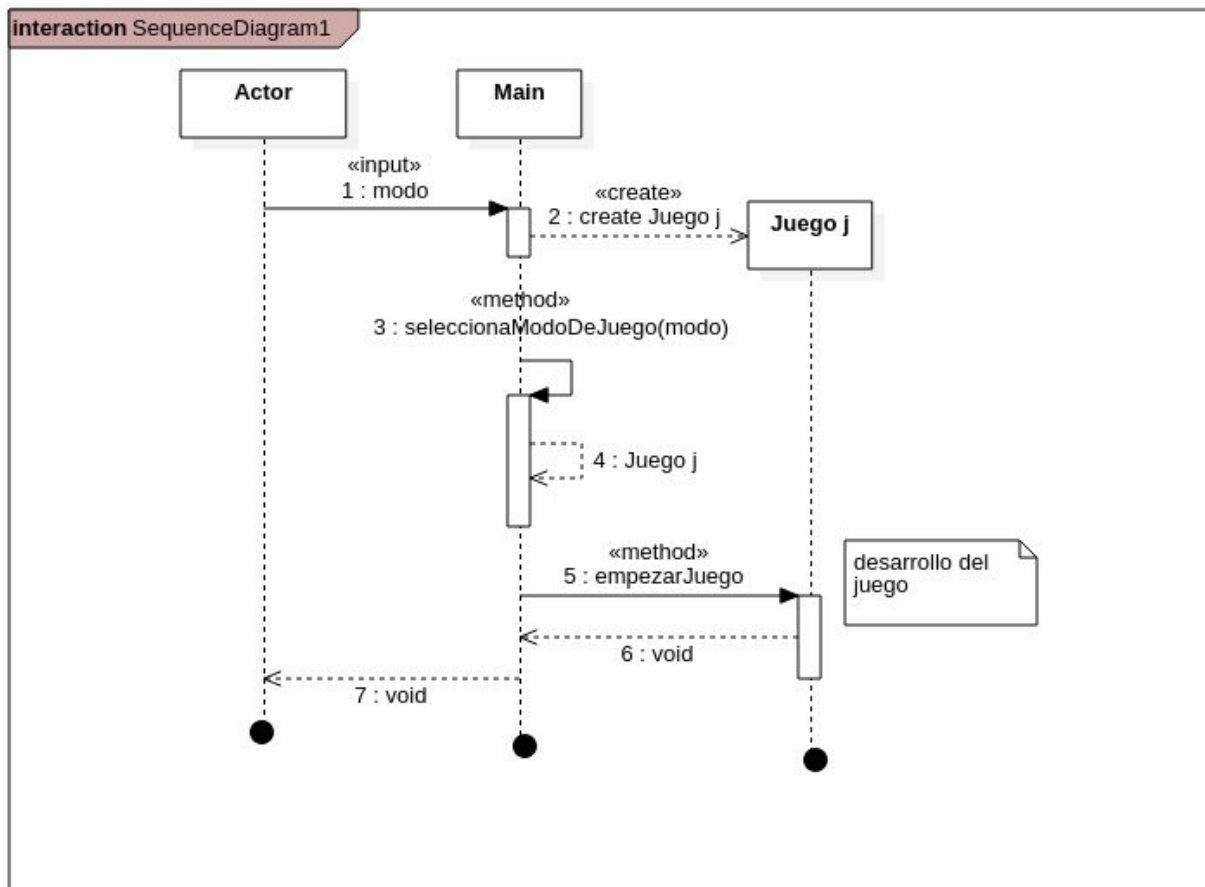


Diagrama de secuencia del modo de juego “JugadorAdivina”

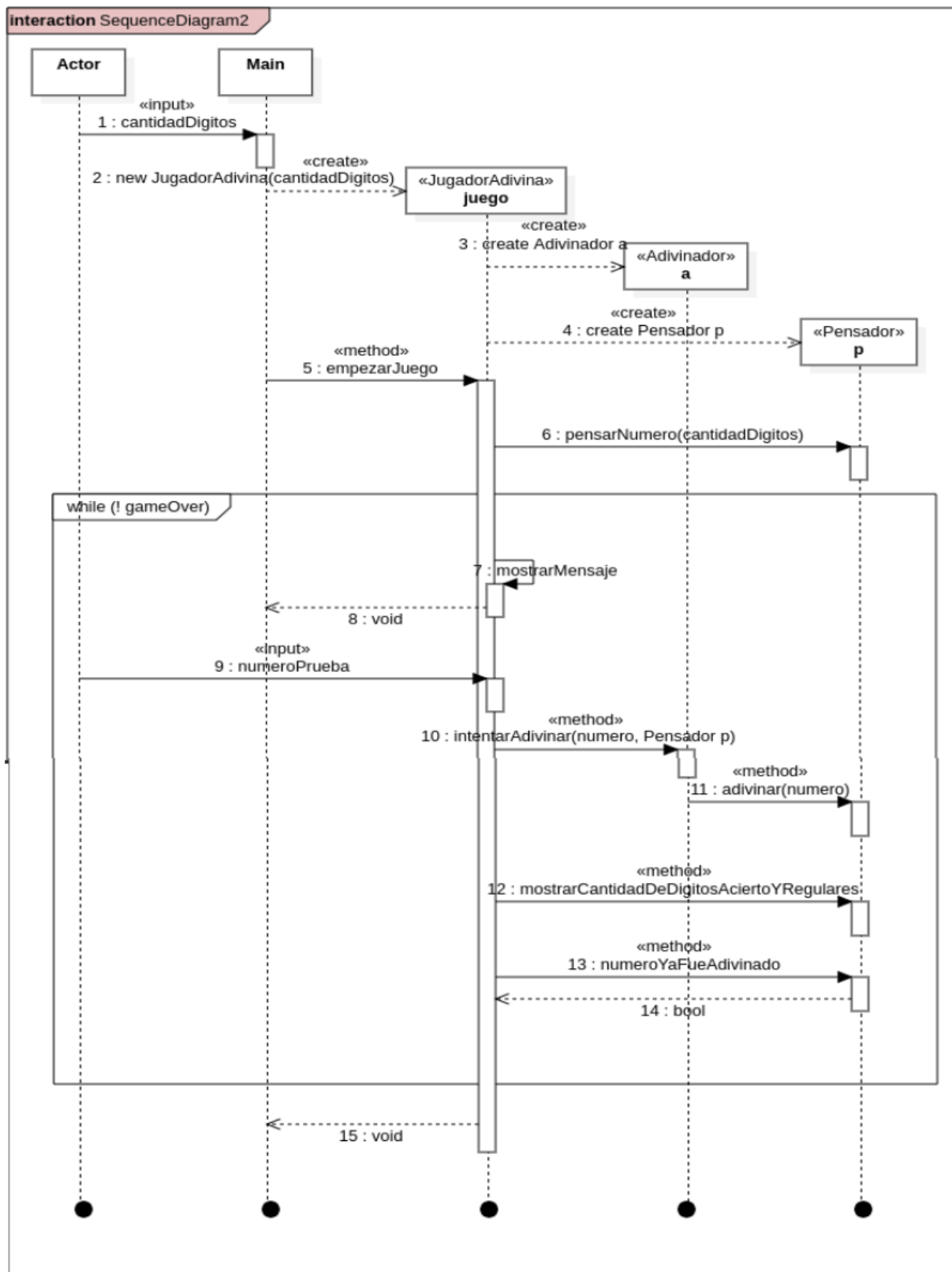
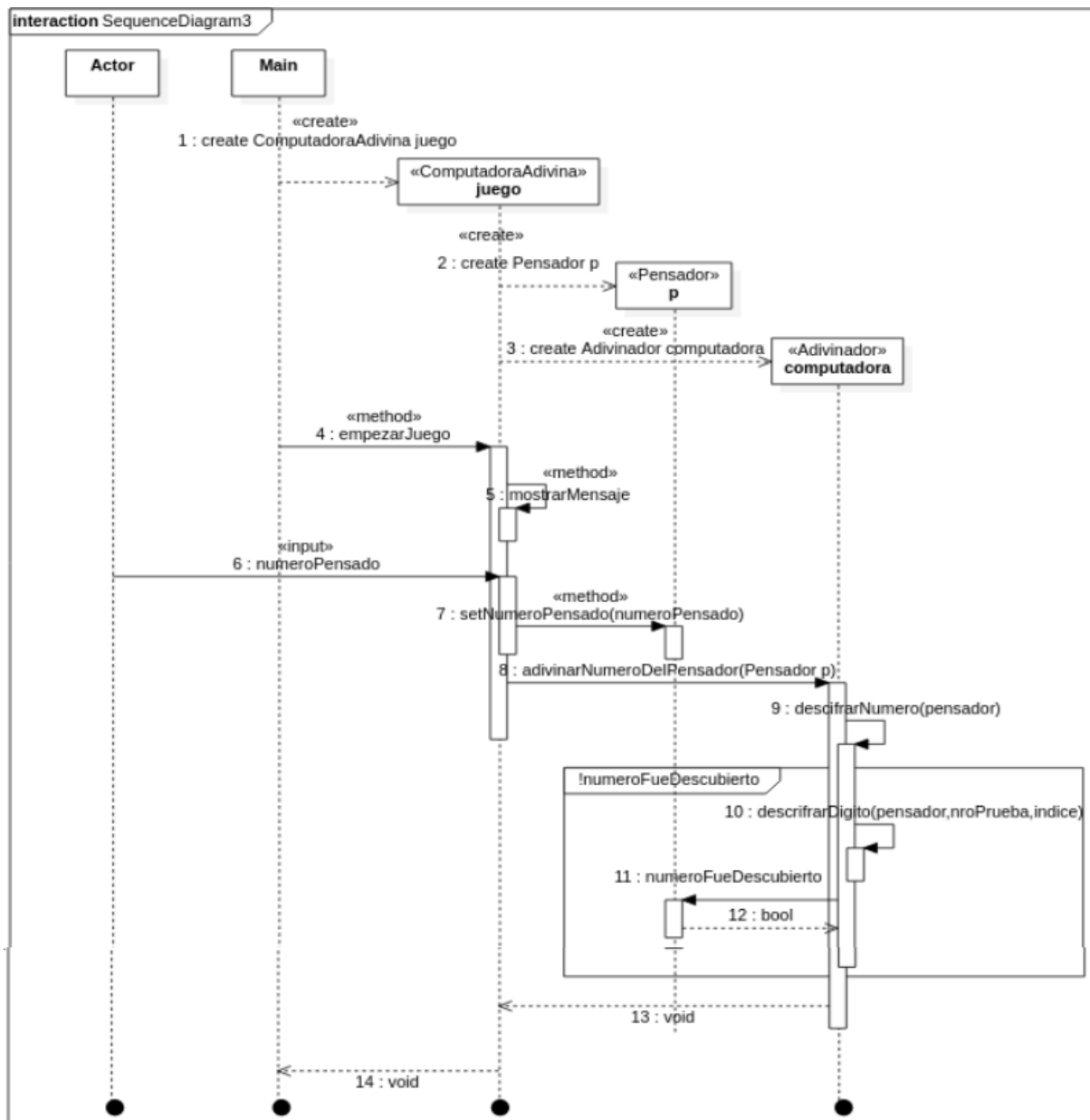


Diagrama del modo de juego “ComputadoraAdivina”



Criticas a mi solución

El algoritmo que hace que la computadora descifre el número del adivinador(jugador) no está resuelto de la manera más “hermosa” posible sino que tiene bucles for y while con condicionales if, me hubiese gustado encontrarle otro tipo de solución pero lamentablemente fue la única que se me ocurrió.