

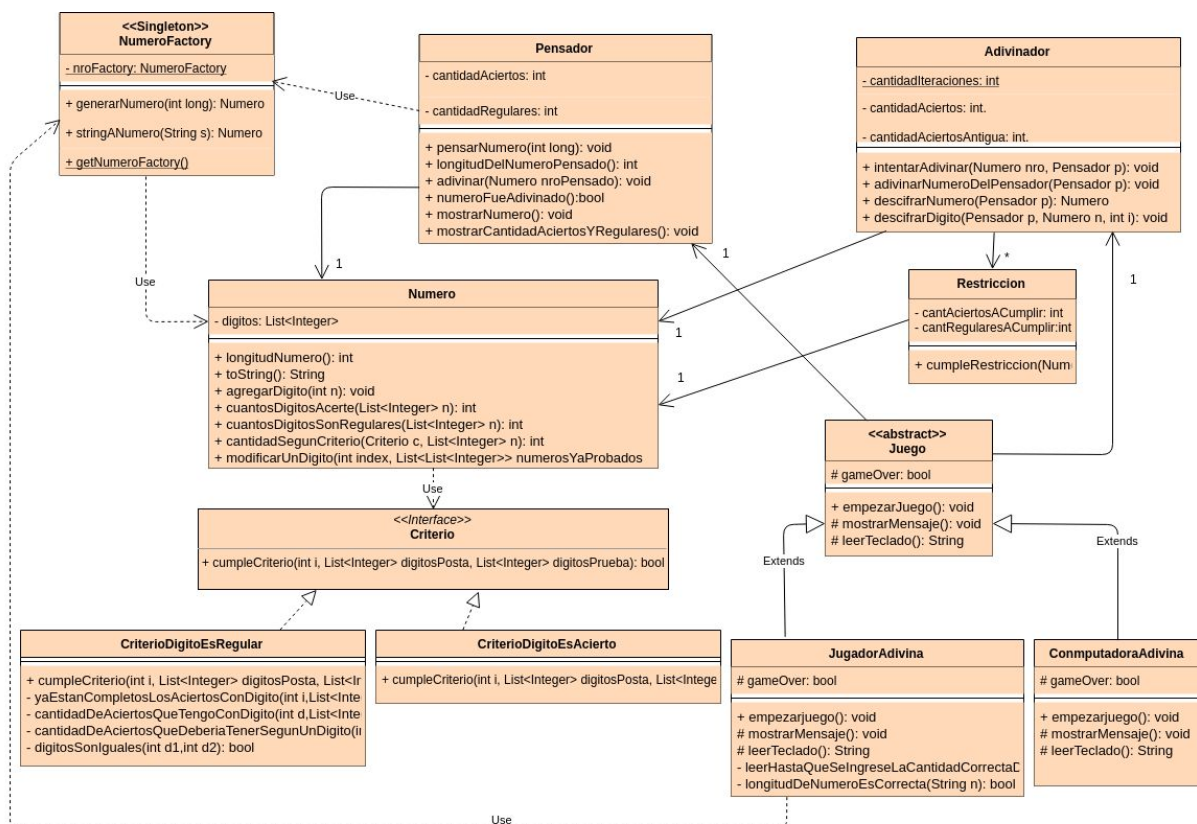
Descripción del problema

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.

Casos de prueba

Básicamente se testearon las siguientes cuestiones:

- ❖ Que la fábrica de números genere correctamente un número con la cantidad de dígitos que se le indico y que transforme un string a número correctamente.
- ❖ Se testea que los criterios de si un número es regular o acierto funcionen correctamente.
 - Ej: Adivinador: 5103 Pensador: 5110, Los primeros dos dígitos son acierto (51) mientras que el tercer dígito (1) no es ni un acierto ni regular y el último dígito (0) es regular.
- ❖ Se prueba que el pensador conteste correctamente cuántos aciertos y cuantos digitos regulares tuvo con el último número probado.
- ❖ Por último se testea que el pensador conteste correctamente cuando su número ya fue adivinado.