

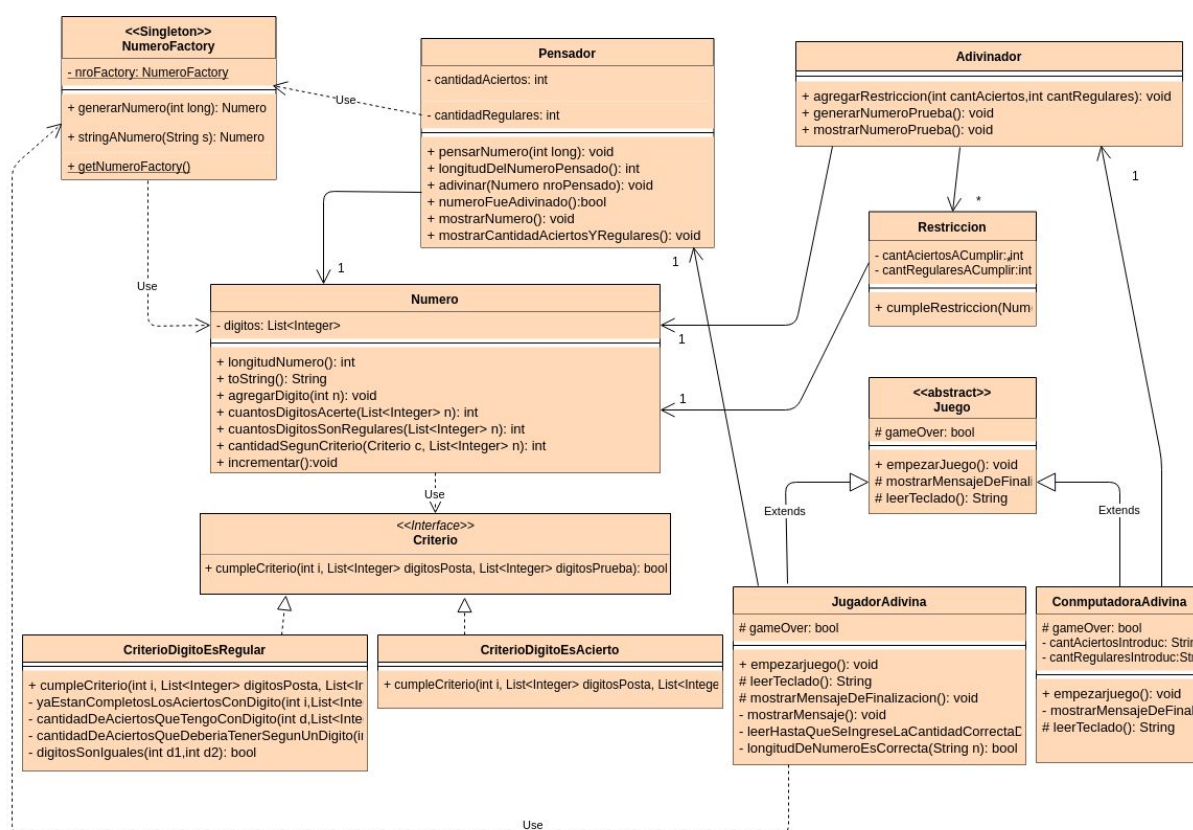
# Descripción del problema

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.