Modelos: consideramos tanto los datos de los usuarios como opiniones de este van a tener que ser accedido desde la base de datos para las actualizaciones, consultas, búsquedas, eliminación.

Controllers: utilizamos dos controladores uno para la autentificación de datos del usuario y otro para la administración de las notas.

Vistas:utilizamos cuatro archivos de vista. Uno que nos permite conectarnos a la base de datos para que estos puedan ser mostrados e implementados; una que nos permite realizar la configuración de la aplicación, como en qué puerto se va a mostrar; el tercero es la visualización de toda la aplicación en sí, como se iniciara, como se mostraran los datos y ruta de archivos a utilizar. El último archivo que tenemos es el index.js en donde estos archivos son implementados para ser administrados por este y ser llamados para lo que se los requiera.

Tecnologías y librerías utilizadas en el proyecto.

**Node.js** - Utilizamos este entorno ya que fue el entorno definido en clase por la profesora.

**MongoDB** - La base relacional utilizada fue también definida por la profesora y nos pareció que era una buena tecnología para aplicar a nuestro proyecto y cumplir con los requerimientos.

**Express** - Framework requerido definido por la profesora para que utilicemos en los proyectos.

**Bcrypt.js** - Utilizamos esta técnica ya que estabamos familiarizados con ella y nos permite ofrecer la seguridad de sus contraseñas para el usuario.

**Method-override** - Nos permitió realizar peticiones al framework tales como PUT y Delete en partes del proyecto donde estas no eran soportadas por el mismo.

**Passport** - Utilizamos este middleware para Express que nos permite implementar estrategias de autenticación de una manera rápida y simple. Elegimos este ya que estamos familiarizados con su uso.

**Swagger** - Utilizamos esta API integrada de diseño y documentación para poder testear y presentar los endpoints realizados en el código.

**Mongoose** - Esta librería nos permite realizar una conexión entre el entorno de tiempo de ejecución y la base de datos para que estas puedan ser utilizadas en conjunto.

Consideraciones funcionales del Sudoku.

El usuario deberá registrarse o, en caso de ya contar con una cuenta, iniciar sesión para poder acceder al tablero. El juego contará con 3 niveles: fácil, intermedio y difícil. El usuario elegirá el nivel según su preferencia, cuando el juego comience también lo hará el temporizador que medirá el tiempo que tarda el jugador en resolver el juego para luego posicionarlo en el ranking de el nivel elegido y de ser necesario cambiar su mejor tiempo por el nuevo.

El usuario también podrá dejar su opinión del juego, modificarla y eliminarla. Además, está será leída por los demás jugadores.