

## **Número Mágico**

En este programa, se empieza por importar la clase Scanner, la cual nos permitirá recibir los datos ingresados por el usuario.

Una vez realizado esto, se crea la clase NumeroMagico, la cual tiene el mismo nombre que el archivo. Dentro de esta clase se crean dos miembros: numeroMagico e intentos. Ambos son tipos de datos primitivo «byte», pues el número mágico se encuentra entre un rango de 0 y 7 incluidos, mientras que la cantidad de intentos máximos que podrá realizar el usuario será de 3, por lo que no necesitamos mucha memoria para almacenar estos valores.

Con estos miembros definidos, se pone el método main, en el cual estará la ejecución de nuestro programa. En la ejecución, crearemos instancias de la clase Scanner y NumeroMagico, con la finalidad de usar sus métodos y atributos. Después, se entrará a un ciclo while, el cual terminará cuando el usuario haya adivinado el número o cuando se le hayan agotado su número de intentos. En cada repetición, se le pedirá al usuario un número y se le mostrará en pantalla si es o no el número mágico. En caso de que no haya adivinado el número mágico, se irá incrementando en uno el atributo de intentos, pues así podremos determinar cuándo perderá.

Por último, se cierra el flujo de datos abierto por el objeto de la clase Scanner para interactuar con los datos ingresados por el usuario.