```
1. Inicialización del Tablero de Bingo:
Integer[] bingoBoard = new Integer[25];
for (int i = 0; i < bingoBoard.length; i++) {
    bingoBoard[i] = i + 1;
}</pre>
```

- Se creó un array de Integer llamado bingoBoard con un tamaño de 25 (5x5) para representar el tablero de Bingo.
- Se llenó el tablero con números del 1 al 25.

2. Barajado de Números:

```
Collections.shuffle(Arrays.asList(bingoBoard));
```

• Se utilizó el método shuffle de la clase Collections para barajar aleatoriamente los números en el tablero.

3. Visualización del Tablero:

```
private static void displayBingoBoard(Integer[] board) {
    // Código para mostrar el tablero
}
```

 Se creó un método displayBingoBoard para mostrar el tablero de Bingo en la consola.

4. Juego Principal:

```
while (!isBingo(bingoBoard)) {
   int markedNumber = getMarkedNumber();
   markNumber(bingoBoard, markedNumber);
   displayBingoBoard(bingoBoard);
}
```

- Se implementó un bucle while que continuará ejecutándose hasta que alguien gane.
- Dentro del bucle, se solicitó al usuario que ingresara un número y se marcó ese número en el tablero.

5. Verificación de Bingo:

```
private static boolean isBingo(Integer[] board) {
    // Código para verificar filas, columnas y diagonales
}
```

- Se creó un método isBingo para verificar si alguien ha ganado.
- Se verificaron filas, columnas y diagonales.

6. Marcar Números y Actualizar el Tablero:

```
private static void markNumber(Integer[] board, int number) {
    // Código para marcar un número en el tablero
}
```

• Se creó un método markNumber para marcar un número en el tablero.

7. Entrada de Usuario:

```
private static int getMarkedNumber() {
    // Código para obtener un número ingresado por el usuario
}
```

• Se creó un método getMarkedNumber para obtener un número ingresado por el usuario.

8. Mensaje de Victoria:

```
System.out.println(";Bingo! ;Has ganado!");
```

• Cuando alguien gana, se imprime un mensaje de victoria.