

Explicad mínimamente el código de vuestra solución, especialmente el de los métodos más complejos.

Todo aquello que me ayude a entender lo que pretendéis hacer me ayudará a valorarlo mejor. Lo que no pueda entender, no lo podré valorar.

Como siempre, definid funciones auxiliares para que el código sea entendible y manejable, y escoged nombres adecuados para las variables.

Nada de lo que entreguéis hecho en lápiz será evaluado.

## Apartado 1: La clase SecretNumber (3 puntos)

Diseña e implementa una clase denominada `SecretNumber` para representar un **número generado al azar entre 1 y 100** e información sobre si dicho número se ha adivinado ya y el número de intentos necesitados para ello.

- `new SecretNumber()`
  - **constructor** que crea una instancia de `SecretNumber` por lo que genera un **número aleatorio entre 1 y 100**.
- `void guess(int number)`
  - informa a la clase del **número que ha elegido el usuario**
  - en caso de que el número secreto ya estuviera adivinado, este método retorna sin hacer nada más.
  - en caso contrario, **incrementaremos** el número de intentos realizados y **comprobaremos** si el número coincide con el secreto y tomaremos nota de este hecho
- `boolean isDiscovered()`
  - devolveremos si el número secreto ya se ha adivinado
- `int numGuesses()`
  - devolveremos el número de intentos realizados para adivinar el número secreto

## Apartado 2: La clase Game (4 puntos)

La clase `Game` servirá para definir una colección extensible de `SecretNumbers` e implementará la lógica del juego.

- `new Game(int initialSecrets)`
  - **tenemos garantizado que `initialSecrets` es positivo ( $> 0$ )**
  - se crea un array de `SecretNumbers` inicializado con `initialSecrets` **instancias** de `SecretNumber`