4 Classes - Sandbox, Game, Player, Dealer

Números de 0 a 10

1º Game pede número ao Dealer (private int number)

2º Dealer gera um número random e fornece ao Game

3º Game guarda o número

4º Player pede número ao Dealer (while)

5º Dealer gera número random e fornece ao Player

6º Player guarda o número

—---

7º Comparação do número do Player vs número do Game (if)

7.1 Se for igual - Player ganha, acaba o jogo (true) => sout “ganhaste”

7.2 Se NÃO for igual - repete os passos a partir do 4 (false) => sout “try again”

gameNumber

playerNumber

dealerNumber