

## IGUALAR DADOS

Clase **Dado** donde creo el método lanzar para obtener un número aleatorio entre 1 y 6 y además creo el método imprimirValor para mostrar el resultado obtenido.

Clase **Juego** donde declaro dos variables de tipo Dado para poder invocar sus métodos y así jugar. También creo un método Jugar para ejecutar el programa poniendo los intentos que crea oportuno y mostrar en consola si hay ganador o se acabaron los intentos.

FUNCIONAMIENTO: Tira un jugador y el otro tiene que sacar el mismo número para ganar.

Disponemos de los intentos que declaremos en el método jugar.

Cada vez que pulsamos run en eclipse es una nueva jugada de extraer dados.

### Ejemplos de jugadas:

```
Tira el jugador 1 y...
Saca un 3
Tira el jugador 2 y...
Saca un 1
*****
Tira el jugador 1 y...
Saca un 1
Tira el jugador 2 y...
Saca un 2
*****
Tira el jugador 1 y...
Saca un 4
Tira el jugador 2 y...
Saca un 1
*****
```

Has consumido todos los intentos

```
Tira el jugador 1 y...
Saca un 4
Tira el jugador 2 y...
Saca un 3
*****
Tira el jugador 1 y...
Saca un 3
Tira el jugador 2 y...
Saca un 4
*****
Tira el jugador 1 y...
Saca un 6
Tira el jugador 2 y...
Saca un 6
*****
¡¡GANA!!
```