

Giocatore

è giocata

+ nome: String

+ cognome: String

+ nickname: String

+ dado: Dado

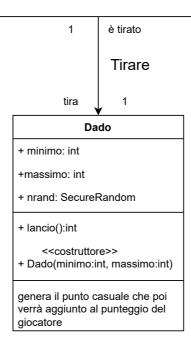
+ punteggio: int

+ aggiungipunto(int punto):void

<<costruttore>>

+ Giocatore(String nome, String cognome, String nickname, Dado dado, int punteggio)

ha il compito di tirare il dado



```
package esercitazione1; import java.util.Random;
public class Dado
        int min;
        int max;
        Random nrand = new Random();
        public Dado(int parmin, int parmax)
                if (parmin >= 0 && parmax > 0 && parmin<=parmax)
                {
                        min = parmin;
                        max = parmax;
                        System.out.println("Ho appena creato un dado con min = "+ min + " e un max = "+ max);
                else if (parmin==0 && parmax==0)
System.out.println("Dado nullo.");
                else
                        System.out.println("Dado non valido.");
        }
        public int lancio()
                return nrand.nextInt(max-min+1)+min;
        }
}
```