Realizar el juego de la ruleta rusa de agua en Java. Como muchos saben, el juego se trata de un número de jugadores, que, con un revolver de agua, el cual posee una sola carga de agua, se dispara y se moja. Las clases a hacer del juego son las siguientes:

**Clase Revolver** :

Atributos:  
posicionActual -> posición actual del tambor, puede que esté el agua o no.posicionAgua -> posición del tambor donde se encuentra el agua.Recordar que ambas posiciones deben ser generadas aleatoriamente en el método *llenarRevolver()*.

Métodos:  
*llenarRevolver()*-> le pone los valores de posición actual y de posición del agua. Los valores deben ser aleatorios.  
*mojar() ->* devuelve true si la posición del agua coincide con la posición actual  
*siguienteChorro()* : cambia a la siguiente posición del tambor  
*toString()*: muestra información del revolver (posición actual y donde está el agua).*Recordar que se genera automáticamente como los get y set.*

**Clase Jugador:**

Atributos:

* id -> representa el número del jugador.
* nombre -> empezará con Jugador más su ID (“Jugador 1” por ejemplo).
* mojado -> indica si el jugador está mojado o no.

Métodos:

* *disparo(Revolver r) -> r*ecibe el revolver de agua. Si *mojar()*moja al jugador (si retorna true) el atributo mojado pasa a true y el método devuelve true. Si no, se llama a *siguienteChorro()* para cambiar a la siguiente posición del tambor. En ambos casos los llamados se hacen a través del revolver.

**Clase Juego:**

Atributos:  
jugadores -> conjunto de jugadores(puede ser cualquier tipo de colección, se recomienda ArrayList)revolver

Métodos:  
*llenarJuego(ArrayList<Jugador>jugadores, Revolver r)*: recibe los jugadores y el revolver para guardarlos en los atributos del juego.  
*ronda()* : se llama al método disparo a través de cada jugador de la lista. Sí el revolver tira el agua el jugador se moja y se termina el juego, sino se moja, se pasa al siguiente jugador hasta que uno se moje. Sí o sí alguien se tiene que mojar. Al final del juego, se debe mostrar que jugador se mojó.

Pensar la lógica necesaria para realizar esto, usando los atributos de la clase Juego.