

## Задача 2

---

Напишете клас `Game`, който има следните член-данни и методи:

Играта има следните характеристики:

- приема жетони за игра (за играта се изисква един жетон)
- играта си "намисля" число (подава се като аргумент в конструктора, числото е в интервал [1-100] )
- играчът дава предложение кое е числото - ако познае, играча печели два жетона, а ако не познае, не получава нищо

**Член-данни:**

- Числото, което играча трябва да познае
- Обект от тип `Player`

**Методи:**

- Играене на играта
- Играта приема обекта от тип `Player` в конструктора, заедно с числото

Напишете клас `Player`, който има следните характеристики:

- има жетони за игра (винаги започва с 1)
- име на играча

Напишете функция `Helper`, която помага на `Player` да печели винаги, защото "знае" какво е намисленото число.

Да се напише главна програма, която реализира следния тест:

- Създава играч
- Създава игра
- Играча може да играе ако въведе символа 'y'. При въвеждане на символа 'h', да се активира хака.
- Ако играча няма повече жетони, да се появи подходящо съобщение