

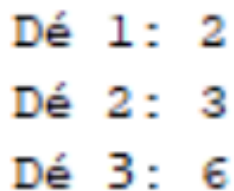
1. Crie um projeto Java. Você começará gerando 3 números aleatórios que representará 3 dés. Para fazer isso, adicione a seguinte declaração acima sua classe para usar a classe **Random**:

```
import java.util.Random;
```

Em seguida, use as seguintes instruções na função principal para gerar três números aleatórios entre 1 e 6 (para simular três dés):

```
Random r = new Random();  
int de1= r.nextInt((6 - 1) + 1) + 1;  
int de2= r.nextInt((6 - 1) + 1) + 1;  
int de3= r.nextInt((6 - 1) + 1) + 1;
```

2. Exiba os 3 dados na tela assim:



```
Dé 1: 2  
Dé 2: 3  
Dé 3: 6
```

3. Crie uma variável **Pointage** do tipo **int**. Faça a soma dos 3 dés e coloque o resultado em Pontuação (**Pointage**)

4. Se todos os 3 dés tiverem o mesmo valor, adicione 10 à pontuação.
5. Se apenas 2 dés 3 dés tiverem o mesmo valor (um par), adicione 5 à pontuação.
6. Exiba o resultado final na tela assim:

```
Dé 1: 2  
Dé 2: 1  
Dé 3: 1  
Pointage: 9
```

7. Adicione um loop ao seu aplicativo para dar ao player a capacidade de repetir. Por exemplo: "Novo jogo? (o/n)".