

Silnik gry

Twoim zadaniem będzie własnoręczne zakodowanie wzorca Singleton na przykładzie prostej gry w zgadywanie liczb.

W każdej rundzie program losuje cyfrę z przedziału 0-9, gracz natomiast ma za zadanie ją odgadnąć. Za każdą poprawną odpowiedź gracz otrzymuje punkt. Rozgrywka trwa dziesięć rund.

Cała ta funkcjonalność powinna zamknąć się w klasie `GuessGame`, w metodzie `play()`. Dodatkowo klasa powinna mieć metodę `getScore()`, zwracającą punkty z aktualnej rozgrywki.

Klasa `GuessGame` ma być Singletonem, wykorzystaj więc wiedzę z tego rozdziału i pamiętaj o obsłudze wielowątkowości oraz serializacji.

Jeśli wszystko Ci się powiedzie, wywołanie:

- `public class App {`
- `public static void main(String[] args) {`
- `GuessGame game = GuessGame.getInstance();`
-
- `game.play();`
-
- `int score = game.getScore();`
-
- `GuessGame anotherGameReference = GuessGame.getInstance();`
-
- `if(game == anotherGameReference) {`
- `System.out.println("Singleton!");`
- `if(score == anotherGameReference.getScore()) {`
- `System.out.println("I punkty się zgadzają!");`

- }
- }
- }
- }

powinno rozpocząć grę, a następnie wypisać na zakończenie:

- Singleton!
- I punkty się zgadzają!

Powodzenia!

Gotowe rozwiązanie tego zadania znajduje się na githubie (branch [singleton-task](#)).