public class Game {

private boolean isRunning;

int a = 0;

public Game(boolean isRunning) {

this.isRunning = isRunning;

}

public boolean isRunning() {

return isRunning;

}

//Сеттр

public void setRunning(boolean running) {

isRunning = running;

}

//Метод который выводит что игра запущенна

public void start() {

isRunning = true;

System.out.println("Игра запущена!");

//Цикл while который будет работать пока переменнная равно true

while (isRunning) {

//Пробуем запустить блок кода и если в нем ошибка он напишет нам в консоль и не сломает программу

try {

Thread.sleep(1000);

System.out.println("Игра запущена (каждую секунду)...");

if (a<5){

a++;

}else{

stop();

}

} catch (InterruptedException e) {

System.out.println("Ошибка в стартовом методе: " + e.getMessage());

}

}

}

//Метод оставновки вывода о том что игра запущенна

public void stop() {

isRunning = false;

System.out.println("Игра остановлена!");

}

//Основной метод который запускает метод старт

public static void main(String[] args) {

Game game = new Game(false);

game.start();

}

}

Пояснения:

**Геттры и сеттры:**

используются для работы с приватными переменными.

Благодаря геттрам мы можем получить значение переменной,а с помощью сеттра изменить его.