

```
import java.util.Random;

public class Dado {
    private int caras;

    public Dado(int caras) {
        this.caras = caras;
    }

    // Método para lanzar el dado y obtener un número aleatorio
    public int tirar() {
        Random random = new Random();
        return random.nextInt(caras) + 1; // Devuelve un número entre 1 y 'caras'
    }
}
```

```
public class Jugador {
    private String nombre;
    private int puntaje;

    public Jugador(String nombre) {
        this.nombre = nombre;
        this.puntaje = 0; // El puntaje inicial es 0
    }

    public String getNombre() {
        return nombre;
    }

    public int getPuntaje() {
        return puntaje;
    }

    // Método para lanzar el dado y sumar el puntaje
    public void lanzarDado(Dado dado) {
        int resultado = dado.tirar();
        puntaje += resultado;
        System.out.println(nombre + " lanzó un " + resultado + ". Total acumulado: " +
puntaje);
    }

    @Override
    public String toString() {
        return nombre + " (Puntaje: " + puntaje + ")";
    }
}
```

```

import java.util.Scanner;

public class JuegoDeDados {
    private Jugador jugador1;
    private Jugador jugador2;
    private Dado dado;

    public JuegoDeDados() {
        dado = new Dado(6); // Dado de 6 caras
        jugador1 = new Jugador("Jugador 1");
        jugador2 = new Jugador("Jugador 2");
    }

    // Método para mostrar el puntaje de ambos jugadores
    private void mostrarPuntajes() {
        System.out.println(jugador1);
        System.out.println(jugador2);
    }

    // Método para realizar un turno de un jugador
    private void turnoJugador(Jugador jugador) {
        Scanner scanner = new Scanner(System.in);
        System.out.println(jugador.getNombre() + ", es tu turno.");
        System.out.println("Presiona Enter para lanzar el dado.");
        scanner.nextLine(); // Espera la entrada del jugador para lanzar el dado
        jugador.lanzarDado(dado);
    }

    // Método para determinar el ganador
    private void determinarGanador() {
        if (jugador1.getPuntaje() > jugador2.getPuntaje()) {
            System.out.println(jugador1.getNombre() + " gana con un puntaje de " +
jugador1.getPuntaje());
        } else if (jugador2.getPuntaje() > jugador1.getPuntaje()) {
            System.out.println(jugador2.getNombre() + " gana con un puntaje de " +
jugador2.getPuntaje());
        } else {
            System.out.println("¡Empate! Ambos jugadores tienen el mismo puntaje.");
        }
    }

    // Método para jugar
    public void jugar() {
        Scanner scanner = new Scanner(System.in);
        System.out.println("¡Bienvenidos al Juego de Dados!");
        System.out.println("Cada jugador lanzará un dado y se sumará su puntaje. El
jugador con más puntos gana.");
    }
}

```

```
while (true) {
    mostrarPuntajes();
    turnoJugador(jugador1);
    mostrarPuntajes();
    turnoJugador(jugador2);

    System.out.println("¿Quieres seguir jugando? (sí/no): ");
    String respuesta = scanner.nextLine();
    if (respuesta.equalsIgnoreCase("no")) {
        break;
    }
}

determinarGanador();
}

public static void main(String[] args) {
    JuegoDeDados juego = new JuegoDeDados();
    juego.jugar();
}
}
```