

```

public class Elemento {
    private String valor;

    // Constructor
    public Elemento(String valor) {
        this.valor = valor;
    }

    // Getter para obtener el valor del elemento
    public String getValor() {
        return valor;
    }

    @Override
    public String toString() {
        return valor;
    }
}

```

```

import java.util.ArrayList;
import java.util.List;
import java.util.Random;

```

```

public class BrainBreaker {
    private List<Elemento> secuencia; // Lista de elementos para el desafío
    private static final String[] OPCIONES = {"Rojo", "Azul", "Verde", "Amarillo", "Círculo",
"Cuadrado", "1", "2", "3"};

    // Constructor
    public BrainBreaker() {
        secuencia = new ArrayList<>();
    }

    // Método para agregar un nuevo elemento a la secuencia
    public void agregarElemento() {
        Random random = new Random();
        String nuevoElemento = OPCIONES[random.nextInt(OPCIONES.length)];
        secuencia.add(new Elemento(nuevoElemento));
    }

    // Obtener la secuencia completa

```

```

public List<Elemento> getSecuencia() {
    return secuencia;
}

// Mostrar la secuencia al jugador
public void mostrarSecuencia() {
    System.out.println("Memoriza la secuencia:");
    for (Elemento elemento : secuencia) {
        System.out.print(elemento + " ");
    }
    System.out.println("\n--- Fin de la secuencia ---");
}
}

```

```

import java.util.List;
import java.util.Scanner;

```

```

public class JuegoBrainBreaker {
    private BrainBreaker brainBreaker;
    private Scanner scanner;

    // Constructor
    public JuegoBrainBreaker() {
        brainBreaker = new BrainBreaker();
        scanner = new Scanner(System.in);
    }

    // Método para iniciar el juego
    public void jugar() {
        System.out.println("¡Bienvenido a Brain Breaker!");
        boolean jugando = true;
        int ronda = 1;

        while (jugando) {
            System.out.println("\nRonda " + ronda);
            brainBreaker.agregarElemento(); // Agregar un nuevo elemento a la secuencia
            brainBreaker.mostrarSecuencia(); // Mostrar la secuencia al jugador

            // Pausa para que el jugador intente memorizar la secuencia
            try {
                Thread.sleep(3000); // Pausa de 3 segundos
            } catch (InterruptedException e) {

```

```

        System.out.println("Error: " + e.getMessage());
    }

    // Limpiar la pantalla simulada
    System.out.println("\n\n\n\n\n");

    System.out.println("Introduce la secuencia que recuerdas:");
    List<Elemento> secuencia = brainBreaker.getSecuencia();

    boolean correcto = true;
    for (int i = 0; i < secuencia.size(); i++) {
        System.out.print("Elemento " + (i + 1) + ": ");
        String respuesta = scanner.nextLine();

        if (!respuesta.equalsIgnoreCase(secuencia.get(i).getValor())) {
            correcto = false;
            break;
        }
    }

    if (correcto) {
        System.out.println("¡Correcto! Pasas a la siguiente ronda.");
        ronda++;
    } else {
        System.out.println("¡Incorrecto! La secuencia era:");
        brainBreaker.mostrarSecuencia();
        System.out.println("Juego terminado. Alcanzaste la ronda " + ronda + ".");
        jugando = false;
    }
}

}

}

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

```