

```

import java.util.Scanner;

public class JuegoColores {
    public static void main(String[] args) {
        // Crear un escáner para leer la entrada del jugador
        Scanner scanner = new Scanner(System.in);

        // Pedir al jugador que ingrese su nombre
        System.out.print("Introduce tu nombre: ");
        String nombreJugador = scanner.nextLine();

        // Crear una instancia del jugador
        Jugador jugador = new Jugador(nombreJugador);

        // Jugar 5 rondas
        for (int ronda = 1; ronda <= 5; ronda++) {
            System.out.println("\n--- Ronda " + ronda + " ---");

            // Crear una instancia del generador de colores
            GeneradorColores generador = new GeneradorColores();

            // Mostrar las instrucciones del juego
            System.out.println("Elige uno de los siguientes colores:");
            generador.mostrarColores();

            // Pedir al jugador que ingrese su suposición
            System.out.print("Introduce tu color: ");
            String suposicion = scanner.nextLine();

            // Incrementar el número de intentos
            jugador.incrementarIntentos();

            // Evaluar la suposición del jugador
            if (generador.adivinarColor(suposicion)) {
                System.out.println("¡Felicidades, adivinaste el color correctamente!");
                jugador.incrementarPuntuacion(); // Incrementar la puntuación si acierta
            } else {
                System.out.println("Lo siento, el color correcto era: " +
                    generador.getColorCorrecto());
            }

            // Mostrar la información del jugador
            jugador.mostrarInformacion();
        }

        // Al final, mostrar la puntuación total
        System.out.println("\nJuego terminado.");
    }
}

```

```

        System.out.println(jugador.getNombre() + ", tu puntuación final es: " +
jugador.getPuntuacion() + " puntos.");
        System.out.println("Total de intentos realizados: " + jugador.getIntentos());
    }
}

```

```

import java.util.Random;

```

```

public class GeneradorColores {
    private String[] colores = {"rojo", "azul", "verde", "amarillo", "morado", "naranja"};
    private String colorCorrecto;

    public GeneradorColores() {
        // Generar un color aleatorio
        Random rand = new Random();
        this.colorCorrecto = colores[rand.nextInt(colores.length)];
    }

    public void mostrarColores() {
        // Mostrar los colores disponibles
        for (String color : colores) {
            System.out.println(color);
        }
    }

    public boolean adivinarColor(String color) {
        // Comparar la suposición con el color correcto
        return color.equalsIgnoreCase(colorCorrecto);
    }
}

```

```
}

public String getColorCorrecto() {
    return colorCorrecto;
}
}
```

```
public class Jugador {
    private String nombre;
    private int puntuacion;
    private int intentos;

    // Constructor que toma el nombre del jugador
    public Jugador(String nombre) {
        this.nombre = nombre;
        this.puntuacion = 0; // Comienza con una puntuación de 0
        this.intentos = 0;    // Comienza con 0 intentos
    }

    // Método para incrementar la puntuación (cuando adivina correctamente)
    public void incrementarPuntuacion() {
        puntuacion++;
    }

    // Método para incrementar el contador de intentos
    public void incrementarIntentos() {
        intentos++;
    }
}
```

```
// Método para obtener el nombre del jugador
public String getNombre() {
    return nombre;
}

// Método para obtener la puntuación actual
public int getPuntuacion() {
    return puntuacion;
}

// Método para obtener la cantidad de intentos
public int getIntentos() {
    return intentos;
}

// Método para mostrar la información del jugador
public void mostrarInformacion() {
    System.out.println("Jugador: " + nombre);
    System.out.println("Puntuación: " + puntuacion);
    System.out.println("Intentos realizados: " + intentos);
}
}
```