P1W6 Opdracht Dubbels

Maak een klasse **Dubbels** die de volgende onderdelen bevat:

- De constante **AANTAL** met een waarde van 10
- Een constante van het type Random met de naam random geïnitialiseerd met new Random ();
- Een attribuut getallen van het type tabel van int
- Een attribuut digits van het type boolean
- Voorzie een constructor waarin zowel **getallen** als **digits** geïnitialiseerd worden (telkens lengte AANTAL). In de constructor wordt daarna de tabel **getallen** met willekeurige **int** waarden in de range **0..AANTAL** gevuld.
- Voorzie een methode **toongetallen** die de inhoud van de tabel in de vorm van een **String** teruggeeft (zie uitvoer).
- Voorzie een methode **toongetallenZonderDubbels** die de tabel in de vorm van een **String** teruggeeft, maar nu zonder dubbels. Maak gebruik van de tabel **digits** om te markeren welke getallen er voorkomen en op die manier de dubbels te verwijderen.

Maak vervolgens de klasse **TestDubbels** en voeg die toe aan je module.

Zie verder voor de een voorbeeld van uitvoer.

Voorbeeld van de uitvoer (1 run):

```
Gegenereerde getallen: 3 8 4 2 0 9 3 7 3 3
Getallen zonder dubbels: 0 2 3 4 7 8 9
Gegenereerde getallen: 9 6 5 1 4 1 3 2 8 6
Getallen zonder dubbels: 1 2 3 4 5 6 8 9
Gegenereerde getallen: 9 2 1 0 5 3 8 1 8 5
Getallen zonder dubbels: 0 1 2 3 5 8 9
Gegenereerde getallen: 3 3 5 9 1 4 6 7 3 8
Getallen zonder dubbels: 1 3 4 5 6 7 8 9
Gegenereerde getallen: 0 1 2 0 8 3 4 4 6 0
Getallen zonder dubbels: 0 1 2 3 4 6 8
Gegenereerde getallen: 6 3 8 3 0 3 5 1 1 9
Getallen zonder dubbels: 0 1 3 5 6 8 9
Gegenereerde getallen: 9 2 0 5 0 1 3 9 5 4
Getallen zonder dubbels: 0 1 2 3 4 5 9
Gegenereerde getallen: 4 7 2 3 4 7 6 8 9 7
Getallen zonder dubbels: 2 3 4 6 7 8 9
Gegenereerde getallen: 4 9 1 0 2 8 5 9 8 0
Getallen zonder dubbels: 0 1 2 4 5 8 9
Gegenereerde getallen: 3 7 6 3 5 3 3 7 4 0
Getallen zonder dubbels: 0 3 4 5 6 7.
* /
```