

Simular un juego para adivinar un número. Se crearán varios hilos, los hilos son los jugadores que tienen que adivinar el número. Habrá un árbitro que generará el número a adivinar, comprobará la jugada del jugador y calculará a qué jugador le toca jugar.

El número tiene que estar comprendido entre 1 y 10, usa la siguiente fórmula para generar el número: $1 + (\text{int})(10 * \text{Math.random}())$. Usa una fórmula similar para generar aleatoriamente el turno del jugador en función del número de jugadores que tienen que adivinar el número.

Se deben definir 3 clases:

- Arbitro: Establece el número a adivinar al inicio del juego, establecerá el turno en función del número de jugadores al inicio del juego y después de cada jugada no ganadora, es el único que sabe si el juego ha finalizado o no porque algún jugador ha acertado el número y muestra el resultado en el caso que se dé la jugada ganadora informando del jugador ganador.
- Jugador: Cada jugador tendrá un identificador, que se usará para comprobar si es o no su turno. En el caso que sea su turno, generará un número aleatorio entre 1 y 10 con su jugada y le dirá al árbitro cuál es su jugada. El jugador seguirá intentándolo hasta que finalice el juego.
- Main: Pondrá en marcha el juego, y espera a que algún jugador adivine la jugada y entonces finalice el juego.

Respetar los nombres y datos indicados. En caso de error deberá mostrarse por consola el error producido y relanzar la excepción en concreto en cada método. Prueba la ejecución con 3 jugadores.

Ejemplo de salida al ejecutar el programa:

```
Número a adivinar: 7
Jugador 3 dice: 2
    Le toca jugar al jugador 2
Jugador 2 dice: 7
    Jugador 2 gana, adivinó el número!!!
```