

Se va a simular un juego para adivinar un número. Se crearán 2 hilos, siendo estos los jugadores. Habrá un **árbitro** que genere de forma aleatoria el número a adivinar (de 1 a 10), comprobará la jugada del jugador y averiguará a qué jugador le toca jugar.

Se tienen 3 clases. Se recomienda implementar la siguiente estructura:

- Árbitro:
  - Determina el n° a adivinar
  - Comprueba las jugadas lanzadas por los jugadores y decide a quien le toca.
  - Si un jugador acierta el n° generado, el árbitro dará por terminado el juego.
- Jugador:
  - Cada uno tendrá un ID numérico para representarse.
  - Ambos compartirán a un mismo árbitro.
  - Cada uno de ellos va lanzando jugadas y se las pasa al árbitro para que este compruebe si el jugador acierta o no.
- Main:
  - Clase principal desde la cual crear el árbitro y los jugadores.

El juego ha de funcionar de forma **sincronizada y ordenada**. Ejemplo de salida:

NÚMERO A ADIVINAR: 3

Jugador 1 juega: 9.

Fallo.

Turno de Jugador 2.

Jugador 2 juega 7.

Fallo.

Turno de Jugador 1.

Jugador 1 juega: 3

¡Jugador 1 gana!

Asegúrate que ningún jugador queda en “espera”.