**Cubilete**

El cubilete almacena los dados, de esta forma nos abstraemos de la cantidad de dados que se utilizan en el juego. El mismo es Singleton para que, si bien quien es el responsable de lanzar es el tablero, cualquiera que necesite saber el resultado de los dados pueda instanciarlo y obtener el valor sin necesidad de recibirlos por parámetro.

Los dados utilizados en un juego normal son dados de 6 resultados posibles y random, pero también creamos otro tipo de dados para los test, los cuales se llaman dados cargados y respetan el patrón de resultados que se le indica al crearlo.

