Trò chơi xúc sắc(DiceGame)

Có 4 người chơi, nếu ko đủ 4 người => sẽ tạo thêm người chơi ảo cho đủ. Người nào chơi trước sẽ được chọn ngẫu nhiên.

Lớp **người chơi**(**Player**):

-playerId: số nguyên

-type: kiểu enum, nhận 2 giá trị: Human, Computer(người chơi ảo)

-name: Tên người chơi, kiểu String

-marks: tổng điểm người đó đã đạt được

Các phương thức:

-playDice(): Gieo ngẫu nhiên quân xúc sắc. Lấy tổng điểm cũ và điểm vừa gieo, nếu lớn hơn 21, điểm này bằng 0.

Có 5 quân **xúc sắc**(**Dice**), mỗi quân có các thuộc tính:

-diceId: nhận giá trị từ 1 đến 5

-getMark(): Phương thức tính số điểm sau khi gieo ngẫu nhiên quân xúc sắc.

Điểm này ngẫu nhiên từ 1 đến 6

**Trọng tài** điều khiển trận đấu(**Umpire/Supervisor**)

name: String, tên trọng tài

players: Danh sách 4 người chơi do trọng tài quản lý

playGame(): Chơi trò chơi

Phương thức:

-playGame() làm những việc sau:

1. chọn ra ngẫu nhiên 1 player trong danh sách players

2. Gieo ngẫu nhiên quân xúc sắc và tính điểm = gọi hàm playDice()

Nếu = 21, hiện kq: John đã thắng, trò chơi kết thúc(nhảy khỏi do…while)

3. Nếu chưa tìm được người thắng, quay lại bước 1