

Atividade Complementar #2 -> Criando e usando Listeners.

1. Crie uma Janela com 2 botões. Um botão com o texto "BOTAO#1" e o outro com o texto "BOTAO#2".
2. (usando listener da biblioteca Java) Adicione um `ChangeListener` para cada botão. Imprimir a mensagem "Botão 1 pressionado" quando o 'BOTAO#1' for pressionado e uma mensagem semelhante ao pressionar o 'BOTAO#2'.
3. (criando o próprio listener) Crie uma Classe **Contador** que vai possuir um atributo do tipo *int* chamado **valor**. Esta classe vai possuir um método para **incrementar** o valor e um outro método para o **decrementar**.
Os objetos da Classe Contador vão ser 'escutados' por outros objetos presentes na aplicação. Para permitir isso, você precisa criar uma interface que possa ser implementada pelos objetos que querem 'escutar' um Contador para saber o seu valor atual.
A *interface* deve ter um método com a seguinte assinatura:
void oValorMudou(int novoValor);
4. (alterando o Contador para usar os listeners) Altere a Classe Contador para que os objetos dessa classe saibam quais *Listeners* que serão chamados quando houver mudança de valor. Adicione também o código necessário para fazer o 'call-back' dos *Listeners*. [em outras palavras, qual o código que precisa ser adicionado na Classe Contador para que se tenha uma lista dos listeners registrados. E também para que o método '***oValorMudou***' de cada Listener seja chamado.)
5. (usando Contador e seus Listeners) Altere a Janela para incrementar e decrementar um Contador. Ou seja, adicione um atributo Contador a Janela e faça com que os botões chamem o método incrementar e o decrementar.
Implemente um Listener para o Contador de tal modo que quando o seu valor mudar, seja impressa (usando `System.out.println`) uma mensagem dizendo: "O novo Valor do Contador e:" *juntamente com o valor atual*.

