Problema Josephus

- O código do problema josephus tem 1 package dentro estão todos as classes necessárias para a lista ligada circular funcionar.

- No package principal tem a classe josephus que faz toda a logica e chama as classes célula, elemento e lista ligada circular, a classe teste mostra a interface feita no josephus.

- Na interface temos 5 botões:

* Executar = quando aperta nele o programa ira rodar de acordo com o tempo, quantidade de indivíduos e intervalo colocado.
* Reiniciar = o botão fica possível de apertar quando apertar em configurar, ou o depois do problema ter sido executado, ele vai mostrar a interface nova se alguma das variáveis forem mudadas ou só voltar para gif inicial
* Configurar = quando apertado fica possível a mudança do número de indivíduos (sendo menor que 121 e maior que 13), do intervalo (sendo menor ou igual ao número de indivíduos e maior que 1) e do tempo (só não pode ser negativo).
* Sair = sai do programa
* Sobre = breve discrição.

- Tem o campo de textos que já foi falado.

- Quando o trabalho for executado aparece um label que fica mostrando os mortos ate chegar no fim, e então ele mostra os vivos.

Feito por: Isabela Groke Gomes, RA00332551