

Exercício J2_02 de Programação Orientada a Objetos com Java

Sobre a sua solução:

Sua solução **deve conter** ao menos dois arquivos. Um deles implementará a classe `Aleatorio` (e portanto, deve ter o nome `Aleatorio.java`) com as especificações abaixo. Outro arquivo implementará a função `main`, com o nome que vocês desejarem.

O script de correção fará dois testes, onde cada um vale parte da "nota":

- Testará o seu código inteiro
- Testará se a sua classe `Aleatório` foi implementada do jeito solicitado (testa ela com uma `main` pré-definida)

Caso você implemente apenas uma classe `Aleatorio`, ou ainda implemente apenas uma `main` com saídas pré-definidas, você não receberá nota 10.

Altere o exercício anterior (J2_01), adicionando um método `renovar()` à classe `Aleatorio`, que gera um novo número a partir do objeto `Random` compartilhado e substitui o número gerado pelo construtor. Modifique o método `main()` para criar 5 números aleatórios e imprimi-los 2 vezes: uma logo após sua construção e outra após chamar o método `renovar()`. Como se pode esperar, os resultados devem ser os mesmos do exercício anterior.

<i>Especificações</i>	
<i>Entrada:</i>	Um número inteiro (long).
<i>Saída:</i>	Dez números inteiros, na mesma linha (quebra de linha ao final), separados por espaço, gerados por um objeto <code>Random</code> criado (semente) a partir do número inteiro dado como entrada.
<i>Exemplos de entrada:</i>	123 2019 9223372036854775807
<i>Exemplos de saída:</i>	82 50 76 89 95 57 34 37 85 53 20 30 15 21 31 84 77 12 12 26 13 25 79 39 4 38 77 78 65 31