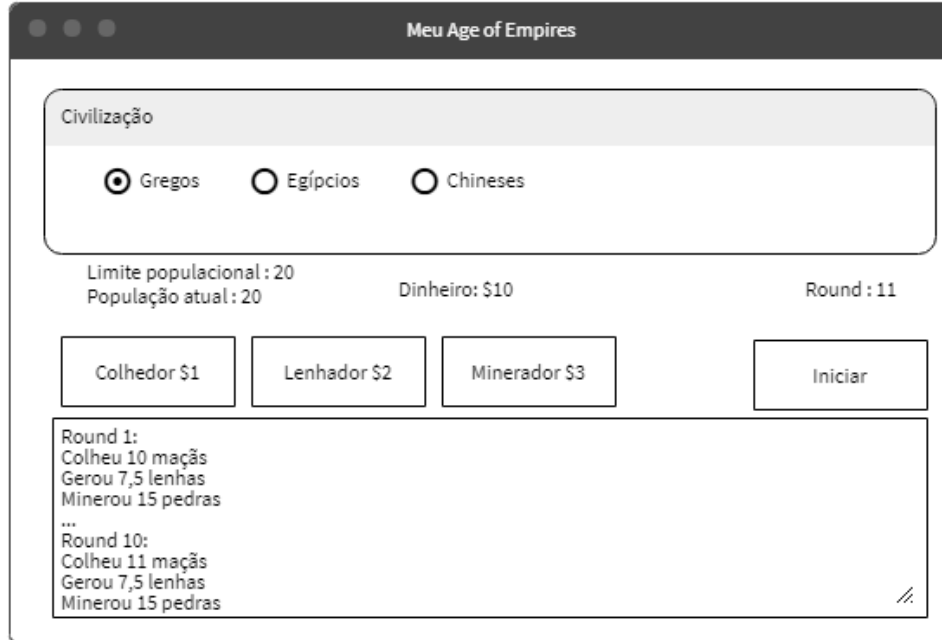


Desenvolver um sistema com Java Swing aplicando o padrão Abstract Factory com base protótipo de tela abaixo.



Considere as seguintes configurações, que indicam a produtividade por 1 unidade.

	Gregos	Egípcios	Chineses
Colheita	1 maçã, e aumenta 1% em cada round.	2 maçãs	1 maçã
Lenhador	1,5 lenhas	0,5 lenhas e aumenta em 1% em cada round.	1 lenha
Minerador	3 pedras	2 pedras	0,2 pedras e aumenta em 1% em cada round.
Limite populacional	20	20	50

O dinheiro inicial é \$50. O total de rounds são 15. Ao clicar em [Iniciar] começa a simulação. O código abaixo exemplifica uma estrutura básica para experimentares essa simulação. Enquanto a simulação roda, vai sendo atualizada a caixa com a informação do round. Após executar os 15 rounds, a simulação termina e apresenta o resultado com a quantidade total de cada recurso, e o ganho em dinheiro com a seguinte relação: \$1 para cada maçã, \$2 para cada lenha, \$3 para cada pedra.

```

Thread jogo = new Thread() {

    @Override
    public void run() {

        while (true) {

            try {
                Thread.sleep(1000);
                System.out.println(1);
            } catch (InterruptedException e) {
                e.printStackTrace();
            }

        }

    }

};
jogo.start();
  
```