

LISTA 2 DE EXERCÍCIOS

(Todas as questões devem utilizar interfaces gráficas Swing criadas da forma que foi apresentada em aula.)

1) (2,0) Implemente uma classe chamada Senha, ela deverá possuir um método estático chamado gerarSenha() que retorna uma string contendo senhas de 6 a 10 dígitos alfanuméricos (a quantidade de dígitos será informada através de um argumento para o método). Após implementar a classe Senha, desenvolva um aplicativo com interface gráfica Swing que recebe do usuário o tamanho da senha a ser gerada (6 a 10 dígitos) e em seguida apresenta a senha gerada na tela. Dica: para gerar as senhas utilize o método random() da classe Math.

2) (2,0) Crie um aplicativo Java Swing que gere jogos da Mega-Sena. Cada jogo da Mega-Sena possui de 6 a 15 números. Permita que o usuário escolha quantos jogos serão gerados e quantos números cada jogo terá. Obs.: em um jogo não devem haver números repetidos. Dica: para sortear os números utilize o método random() da classe Math.

OBS:

- Implemente corretamente os conceitos da orientação a objetos estudados nas aulas.
- Utilize os gerenciadores de layout para melhorar o visual das aplicações.