1. Crear un formulario (FrmConversor) con los siguientes componentes:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Control | Nombre | Responsabilidad |
| JTextField | txtFahrenheit | Ingresa la cantidad de grados expresados en unidad Fahrenheit |
| JLabel | lblCelsius | Muestra el equivalente en grados celsius |
| JButton | btnConvertir | Realiza la conversión Fahrenheit-Celsius |

1. Crear un formulario (FrmAdivinar) con los siguientes componentes

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Control | Nombre | Responsabilidad |
| JTextField | txtNumero | Ingresa el número elegido por el usuario |
| JTextField | txtIntentos | Muestra la cantidad de veces que el usuario intentó adivinar |
| JButton | btnComenzar | Genera un número aleatorio. |
| JButton | btnVerificar | * Verifica si existe coincidencia con el número ingresado. * En caso de no ganar, informa si falta o sobra para llegar al resultado. * Cuenta la cantidad de intentos. * Informa los resultados. |

### **Mensajes Posibles: El juego evaluará tus aptitudes a partir de la cantidad de intentos, por lo cual se informará lo siguiente:**

### **1° intento: “usted es un Psíquico”.**

### **2° intento: “excelente percepción”.**

### **3° intento: “Esto es suerte”.**

### **4° intento: “Excelente técnica”.**

### **5° intento: “usted está en la media”.**

### **Desde 6 Intentos hasta 10:”falta técnica”**

### **Más de 10 intentos: “afortunado en el amor… Loser”**