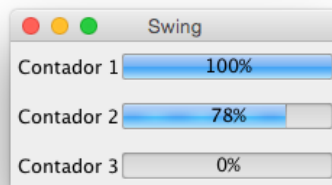


Exercícios para Thread

1. Implementa a solução para o problema do programa **Bounce.java**, de forma que seja possível lançar quantas bolas for necessário, sem que o botão de início fique preso.



2. Ajuste o programa **Swing.java** para que funcione com Thread.



3. Modifique o programa do exercício 1 para que cada lançamento sejam criadas duas bolas, uma vermelha e outra preta, sendo que a vermelha tenha em sua thread a maior prioridade e a preta a menor.

