

Exercícios para Thread

1. Implemente uma 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 acima para que a 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.
4. Corrija o problema de corrupção de dados no programa UnsyncBank.java.