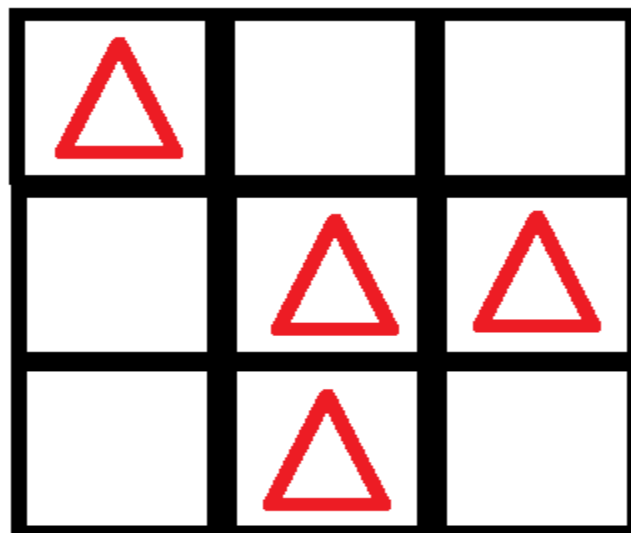


1. Elabore un programa en JAVA que cumpla con los siguiente requerimientos:
 - a. Leer configuraciones para un tablero de una base de datos
 - b. La opción 1 indica cuántas figuras se pintarán (el tablero siempre es de 3x3, las figuras se pintan en posiciones aleatorias):
 - i. Valor 1: 2 Figuras
 - ii. Valor 2: 4 Figuras
 - iii. Valor 3: 9 Figuras
 - c. La opción 2 indica cuantos segundos esperan las figuras para aparecer:
 - i. Valor 1: por un tiempo aleatorio entre 0 y 5 segundos
 - ii. Valor 2: por un tiempo aleatorio entre 5 y 10 segundos,
 - iii. Valor 3: por 5 segundos
 - d. La opción 3 indica cuantos segundos esperan las figuras para desaparecer:
 - i. Valor 1: por un tiempo aleatorio entre 0 y 5 segundos
 - ii. Valor 2: por un tiempo aleatorio entre 5 y 10 segundos
 - iii. Valor 3: por 5 segundos
 - e. La opción 4 indica el tipo de figura que se pintará:
 - i. Valor 1: Se pintarán triangulos
 - ii. Valor 2: Se pintarán cuadrados
 - iii. Valor 3: se pintaran triángulos o cuadrados (al azar, 50% de probabilidad cada uno)
 - f. Su programa debe pintar el tablero

Un ejemplo del tablero:



La configuración se guardará como:

2,1,3,1

Es decir:

- Se pintaron 4 figuras
- Se demoraron en aparecer todas en un tiempo aleatorio entre 0 y 5 segundos (digamos se demoraron 3 segundos en aparecer)
- Se van a demorar en desaparecer todas 5 segundos (5 segundos después de aparecer)
- Indica que todas las figuras son triángulos