

## Exercício de Programação Orientada a Objetos com Java

### Sobre a arquitetura da sua solução:

O exercício abaixo pode ser desenvolvido apenas com um método `main()` sem implementar a classe `Aleatorio` e criar instâncias desta classe e, ainda assim, passar no BOCA. Fica a critério do aluno, no entanto, exercitar ou não os conceitos de orientação a objetos que serão cobrados na prova e nos trabalhos práticos da disciplina.

### BOCA :: J2\_01

Implemente uma classe chamada `Aleatorio` que representa um número aleatório (como aquela utilizada nos slides do curso). Esta classe deve possuir:

- Um objeto da classe `java.util.Random` compartilhado por todas as instâncias da classe. Ao criar este objeto, passe um valor inteiro lido do teclado como parâmetro ao seu construtor;
- Uma constante `VALOR_MAXIMO_DEFAULT` (a ser utilizada somente pela própria classe) que define o valor máximo padrão = 100, caso um não seja especificado no construtor de `Aleatorio`;
- Dois construtores: um sem parâmetros e outro que recebe um valor inteiro como parâmetro, que deve ser utilizado como valor máximo para o número aleatório gerado;
- Um atributo que armazene o número aleatório gerado durante a construção do objeto e um método que retorne este valor.

Crie uma outra classe com um método `main()` que gere e imprima 10 números aleatórios utilizando a classe `Aleatorio`.

### Especificações

<i>Entrada:</i>	Um número inteiro (long).
<i>Saída:</i>	Dez números inteiros, na mesma linha (quebra de linha ao final), separados por espaço, gerados por um objeto <code>Random</code> criado (semente) a partir do número inteiro dado como entrada.
<i>Exemplos de entrada:</i>	123 2019 9223372036854775807
<i>Exemplos de saída:</i>	82 50 76 89 95 57 34 37 85 53 20 30 15 21 31 84 77 12 12 26 13 25 79 39 4 38 77 78 65 31