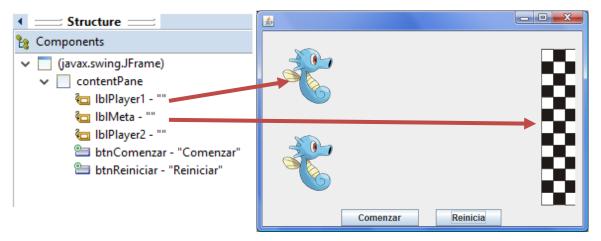
EJERCICIOS PROPUESTOS

- Realizar una aplicación que permita realizar el siguiente juego mediante hilos:
- Diseñe el siguiente formulario



JFrame Pista.java

• En el JFrame Pista (define variables)

```
public class Pista extends JFrame {
  // atributos globales
  public static boolean activo = true;

public static boolean isActivo() {
  return activo;
  }

public static void setActivo(boolean cambia) {
  activo = cambia;
  }
```

• En el JFrame Pista (define variables)

```
// En el botón Comenzar
HiloCaballo horse1 = new HiloCaballo(lblPlayer1, "Caballo1");
HiloCaballo horse2 = new HiloCaballo(lblPlayer2, "Caballo2");
horse1.start();
horse2.start();
```

• En la clase hilo

```
public class HiloCaballo extends Thread {
private JLabel qcaballo;
private String jockey;
public HiloCaballo(JLabel qcaballo, String jockey) {
this.qcaballo = qcaballo;
this.jockey = jockey;
public void run() {
  while (Pista.isActivo()) {
    int avance = (int) (Math.random() * 10);
     qcaballo.setLocation(qcaballo.getX() +
    avance, qcaballo.getY());
    if (qcaballo.getX() + qcaballo.getWidth() >
                                                       Pista.lblMeta.getX()) {
    Pista.setActivo(false);
    JOptionPane.showMessageDialog(null, "Ganó" + jockey);
  try {
     Thread.sleep(100);
   } catch (InterruptedException e) {
  }
```