

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 isActive() {
        return activo;
    }

    public static void setActive(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) {
            }
        }
    }
}
```