

# Exercícios 3 - Projetos App

## 1. **FortuneCookie App:**

Desenvolva um aplicativo chamado **FortuneCookie** onde o usuário pode "quebrar" um biscoito virtual e receber uma frase de sorte (fortune) aleatória. O app deve exibir a imagem de um biscoito da sorte **fechado** antes do usuário clicar em um botão. Ao clicar, o biscoito "quebra", mudando para a imagem de um biscoito **aberto**, e uma frase de sorte é exibida. As frases podem ser armazenadas localmente ou carregadas de uma API.

## 2. **QuotesApp:**

Crie um aplicativo chamado **QuotesApp** que exibe citações motivacionais ou inspiradoras. Cada citação deve vir acompanhada de uma imagem do autor da citação, se for uma pessoa famosa (por exemplo, Einstein, Steve Jobs), ao clicar em um botão, uma nova citação aleatória é exibida junto com a imagem correspondente ao autor. As citações e imagens dos autores podem ser armazenadas em um arquivo JSON local ou obtidas de uma API externa.

## 3. **Cronômetro App:**

Desenvolva um aplicativo de cronômetro simples chamado **Cronômetro**, com as funções de iniciar, pausar e reiniciar. O cronômetro deve exibir o tempo decorrido em minutos, segundos e milissegundos.

## 4. **Contador Restaurante App:**

Crie um aplicativo chamado **Contador Restaurante** que ajuda um restaurante a contar o número de pessoas que entram e saem. O app deve ter dois botões: um para incrementar o número de entradas e outro para decrementá-lo. O número total de pessoas presentes no restaurante deve ser atualizado em tempo real.